

Por sólo 395 ptas. 2'37 €
Revista práctica para usuarios de PLAYSTATION | Año I - Número 7
Portugal 480 $ Cont.
Play manía
HOBBY PRESS
Reportaje
JUEGOS DE MIEDO: Shadowman, Resident Evil 3, Dino Crisis
Reportaje
LA NUEVA MODA MUSICAL: BeatMania, Um Jammer Lammy, Dance Dance Revolution
¡Descuento seguro!
Ahórrate 500 ptas.
en cada juego que te compres para PlayStation
Excepto línea Platinum
Novedad
SILENT HILL: Nada te hará sentir más terror
Todos los juegos y periféricos para PlayStation comentados y puntuados
Guía Completa
Syphon Filter
EL MANUAL DEL ESPÍA PERFECTO
8 424094 800032 00007
BLOODY ROAR 2 Todos los golpes ASTERIX Claves para reconquistar la Galia TRUCOS

# SUMARIO

**Número 7 - Agosto 1999**



## EDITORIAL

Más vale que aprovechéis el verano para recuperar fuerzas, porque nos espera un otoño electrizante. Uno de los mejores de la historia.

Sony está vendiendo ahora el doble de consolas de las que vendió en el mismo período del año anterior y las compañías de software están haciendo lo imposible para satisfacer al cada día más elevado número de usuarios de PlayStation. No hay más echar un vistazo a los planes de lanzamiento de las distintas distribuidoras, fijarse un poco en los rumores y hojear PlayManía para darse cuenta de que nos aguardan los juegos más espectaculares que jamás hayamos soñado.

Podríamos hacer una larga lista que englobaría las sagas más consolidadas (*Tomb Raider*, *Resident Evil*, *FIFA*...), las secuelas menos tradicionales, pero no por ello menos deseadas (*Gran Turismo 2*, *Final Fantasy VIII*...) y las novedades más atractivas (*Soul Reaver*, *Dino Crisis*...). Además, los géneros se diversifican (estrategia, terror, musical, aventuras gráficas...), la calidad técnica aumenta, se busca sorprender con la jugabilidad y atrapar con el espectáculo, ofreciendo situaciones innovadoras que, este año más que nunca, nos van a poner muy difícil la elección de nuestras compras.

Os lo avisamos: No os gastéis todo vuestro dinero en las vacaciones, porque a la vuelta del verano nos esperan las emociones más fuertes que jamás se hayan vivido en PlayStation. Que ya es decir.

## STAFF


**DIRECTOR:** Amalio Gómez
**DIRECTORA DE ARTE:** Susana Lurguie
**REDACCIÓN:**
**Redactora jefe:** Sonia Herranz
Alberto Lloret, Jonathan Dómbriz.
**DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:** Álvaro Menéndez, Lidia Muñoz
**SECRETARIA DE REDACCIÓN:** Ana María Torremocha
**COLABORADORES:** Olga Herranz, Javier Herrero, Juan Carlos Ramírez (dibujos), Juan Lara, Rubén J.Navarro, Francisco Javier Mariscal.

**EDITA:** HOBBY PRESS S.A.
**DIRECTOR GENERAL:** Karsten Otto
**SUBDIRECTORES GENERALES:** Rodolfo de la Cruz, Domingo Gómez, Amalio Gómez, Tito Klein
**DIRECTOR EDITORIAL**: Domingo Gómez
**DIRECTORA COMERCIAL:** Mamen Perera

**PUBLICIDAD**
**MADRID: JEFA DE PUBLICIDAD:**
Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es
**COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD:**
Diana Chicot, E-mail: dchicot@hobbypress.es
C/ Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes, Madrid
Tlf. 91 902 11 13 15 Fax. 91 902 11 86 32
**NORTE:** María Luisa Merino C/ Amesti 6 - 4o. 48990 Algorta, Vizcaya, Tel. 94 460 69 71 Fax 94 460 66 36
**CATALUÑA/BALEARES:** Juan Carlos Baena, E-mail:jcbaena@hobbypress.es, C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona, Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
**LEVANTE:** Federico Aurell C/ Transits 2 - 2º A. 46002 Valencia, Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05
**ANDALUCÍA:** Rafael Marín Montilla, C/Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18
**COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN:** Lola Blanco
**DEPARTAMENTO DE SISTEMAS:** Javier Del Val
**FOTOGRAFÍA:** Pablo Abollado

**REDACCIÓN:** C/ Ciruelos, 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid). Tlf: 902 11 13 15 / 91 654 81 99 Fax: 902 120 448
**SUSCRIPCIONES:** Tlf. 91 654 84 19 / 91 654 72 18

**DISTRIBUCIÓN:** DISPAÑA, C/ General Perón 27, 7ª planta. 28020 MADRID. Tlf. 91 417 95 30
**TRANSPORTE:** BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
**IMPRIME:** PANTONE S.A., 28340 Valdemoro, Madrid
**DEPÓSITO LEGAL:** M-2704-1999





**Alta solicitada en OJD**

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

**Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer**



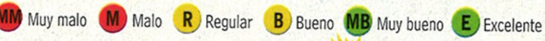


## ¿CÓMO PUNTUAMOS?

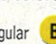
Para puntuar los juegos nos basamos en una escala del 1 al 10. Por otra parte, empleamos un código de color que os servirá para apreciar a primera vista la calidad del juego:

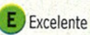
- Del 1 al 3 Muy deficiente. Un juego que no merece la pena.
- 4 Deficiente. No llega a las cotas de calidad deseadas.
- 5 Aprobado. Muestra la suficiente calidad.
- 6 Bien. Un juego interesante para los fans del género.
- 7 Notable bajo. Un buen juego, pero con defectos.
- 8 Notable alto. Un juego de calidad y muy recomendable.
- 9 y 10 Una obra maestra que no debéis dejar escapar.

Igualmente, para valorar los periféricos y las características concretas de los juegos, utilizamos el siguiente sistema, también basado en el mismo código de colores:








MM Muy malo · M Malo · R Regular · B Bueno · MB Muy bueno · E Excelente

Por último, cuando veáis el símbolo significa que es un producto que os recomendamos encarecidamente.

# MISSION: IMPOSSIBLE

## Infogrames ultima su apasionante aventura de espionaje

**El pasado día 1 de julio, en la ciudad industrial de Frankfurt, PlayManía asistió a la presentación oficial de Mission: Impossible, evento que organizó Infogrames con motivo de la buena marcha del proyecto. Allí pudimos disfrutar largo y tendido de una versión casi terminada, que nos hizo volver con un grato sabor de boca.**

Tras un arrollador paso por las taquillas del cine y una aclamada serie televisiva, la licencia Mission: Impossible dará un paso más, allá por el mes de octubre, para convertirse en una aventura de acción y espionaje para PlayStation.

Buena parte de este título seguirá fielmente el argumento de la película protagonizada por Tom Cruise, permitiéndonos revivir las secuencias más emblemáticas del film aunque también se incluirá un buen puñado de situaciones nuevas diseñadas exclusivamente para el videojuego.

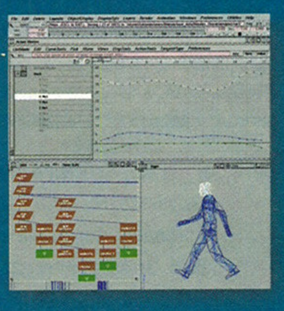
Al igual que la película, el desarrollo de *Mission: Impossible* combinará magistralmente la acción, el espionaje y la aventura, teniendo que afrontar situaciones tan dispares como pasar desapercibido en una base enemiga o suplantar la identidad de un embajador. Todo ello sin olvidar los momentos de acción desenfrenada, con apasionantes tiroteos. Lógicamente, el protagonista contará con la ayuda de los cachivaches típicos de los espías que le permitirán salir airoso de la inmensa mayoría de las situaciones conflictivas. Mecanismos tan extravagantes como un reproductor de huellas dactilares o un aparato de caretas nos permitirán sumergirnos completamente en su cinematográfica atmósfera.

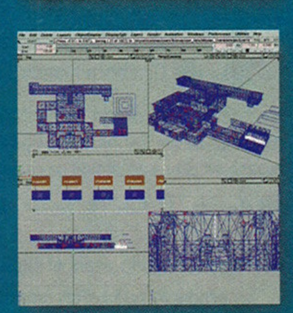
Como algunos sabréis, *Mission: Impossible* apareció hace cosa de un año para Nintendo 64, y aunque se ha trabajado sobre esta versión, sus programadores afirman que el juego de PlayStation contará con nuevas misiones, un renovado apartado gráfico, unas animaciones mucho más fluidas y depuradas, así como un montón de secuencias de vídeo renderizadas.

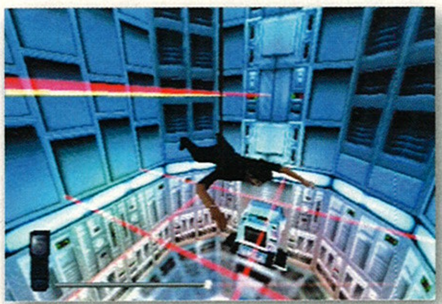
Su traducción y doblaje también están asegurados, así que sólo queda esperar un par de meses para disfrutar del nuevo reto de estos superagentes.

### Un desarrollo de "película"

En Frankfurt pudimos observar de cerca las herramientas que se han utilizado en el desarrollo de este título. Por un lado, el diseño de los escenarios y personajes se ha llevado a cabo con la potente herramienta gráfica 3D Studio Max, mientras que para representar las realistas animaciones se han empleado técnicas Motion Capture.



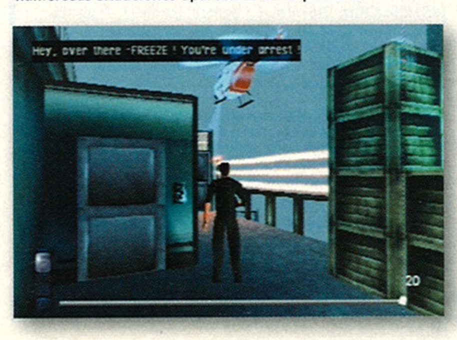




A lo largo de esta prometedora aventura podremos afrontar numerosas situaciones aparecidas en la película.



En los momentos de acción y disparo que requieran cierta puntería podremos activar una perspectiva subjetiva.






# Próximos PLATINUM

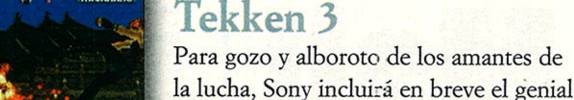
## Medievil






Seguro que recordaréis este beat´em up de Millenium, de ambientación muy similar a la de *Ghost´n Goblins,* que nos convertía en Sir Daniel, un caballero que volvía de la tumba para atravesar veinte niveles plagados de sicarios del mal y simpáticos puzzles. Al encanto de su personaje, *Medievil* añadía gráficos impactantes, gran jugabilidad, y estar doblado al castellano. Prepárate, porque *Medievil* aparecerá en Platinum en Septiembre, al increíble precio de 3.990 ptas.



## Tekken 3




Para gozo y alboroto de los amantes de la lucha, Sony incluirá en breve el genial arcade *Tekken 3* en su línea Platinum. Así pues, pronto volveremos a disfrutar de las espectaculares patadas de Law, los poderosos puñetazos de King o los letales combos de Heihashi. A un extenso plantel de luchadores (más de 20) *Tekken 3* une un buen puñado de sorpresas y modos de juego extra. *Tekken 3* saldrá en Septiembre, a un precio de 3.990 ptas.

# ¡Red Bull te da juego!




Sony ha aunado fuerzas con el popular refresco energético Red Bull, y entre ambos planean darnos un verano de lo más animado, ya que están organizando las Fiestas Red Bull by PlayStation.

Con este nombre nos referiremos a más de 160 fiestas que se darán en distintos bares de copas y pubs de toda España. En ellas, todas las personas que consuman un Red Bull podrán jugar gratis una partida a varios de los mejores juegos de PlayStation, como por ejemplo *Ridge Racer 4* o *Gran Turismo*.

Simplemente por jugar, los participantes entrarán en el sorteo de 60 consolas PlayStation, pero además, aquellos que obtengan las mejores clasificaciones obtendrán otros premios como juegos o productos de merchandising exclusivos de PlayStation (llaveros, gorras, camisetas y bolsas).

De momento no hay un calendario oficial exhaustivo, pero para todos los interesados hemos incluido una lista con las fechas aproximadas que nos ha hecho llegar Sony. En cualquiera caso, los locales elegidos tendrán carteles informativos.

Cataluña (30 abril /13 junio), Andalucía (17 junio/1 Agosto), Levante (5 agosto/12 septiembre), Centro (16 septiembre/ 31 octubre) Norte (4 noviembre/19 diciembre).

### Ganadores de los pasatiempos de junio.

Los 15 pensadores que serán premiados un juego *Gex Deep Cocer Gecko* para PlayStation son:

- **Daniel García Cañas** .......... Madrid
- **Carlos Tomás Moreno** .......... Barcelona
- **Diego Andrés García Dios** .......... Alicante
- **David Gil Rubio** .......... Barcelona
- **Juan Antonio Álvarez Ibáñez** .......... Alicante
- **Raúl Ortega López** .......... Granada
- **Luis Miguel López López** .......... Ciudad Real
- **Antonio Alférez Luque** .......... Córdoba
- **Jorge Morales Tapial** .......... Ciudad Real
- **Sergio Álvarez de la Cal** .......... León
- **Marcos Rodríguez Guerrero** .......... Madrid
- **Jairo García Cosio** .......... Asturias
- **Luís Miguel Hernández Bedriñana** .......... Asturias
- **José Manuel Valero Rosa** .......... Alicante
- **José Sales Fernández** .......... Jaén

## Los más vendidos

(del 1 al 30 de junio)



| | |
|---|---|
| 1 | FINAL FANTASY VII (PLATINUM) |
| 2 | GRAN TURISMO (PLATINUM) |
| 3 | METAL GEAR SOLID |
| 4 | METAL GEAR SOLID PREMIUM PACK |
| 5 | CRASH BANDICOOT 2 (PLATINUM) |
| 6 | RESIDENT EVIL (PLATINUM) |
| 7 | FIFA '99 |
| 8 | HERCULES (PLATINUM) |
| 9 | TOMB RAIDER II (PLATINUM) |
| 10 | TIME CRISIS (PLATINUM) |

*Lista facilitada por*

## Los más alquilados

(del 21 de junio al 8 de julio)



| | |
|---|---|
| 1 | METAL GEAR SOLID |
| 2 | BUGS BUNNY LOST IN TIME |
| 3 | DRIVER |
| 4 | FIFA '99 |
| 5 | RIDGE RACER TYPE 4 |
| 6 | V-RALLY 2 |
| 7 | UEFA CHAMPIONS LEAGUE |
| 8 | COLIN McRAE RALLY |
| 9 | TEKKEN 3 |
| 10 | NEED FOR SPEED ROAD CHALLENGE |

*Lista facilitada por*

# Pitufando con PLayStation



Octubre es la fecha elegida por Infogrames para poner a la venta la última aventura de *Los Pitufos*. El juego estará claramente orientado a los más pequeños de la casa, hasta el punto de que cerca de la mitad del mismo estará estructurado como si fuera un tutorial interactivo. ¿Que qué queremos decir con lo de tutorial interactivo? Pues que a lo largo de siete niveles seremos instruidos por un bebé pitufo virtual, que nos enseñará todo lo que necesitamos saber para jugar.





Una vez terminado el tutorial nos encontraremos con otros diez niveles al más puro estilo plataformero, que nos obligarán a dar saltos a diestro y siniestro por escenarios tan dispares como una mina, un bosque, o una montaña, para rescatar a los pitufos de las garras del malvado Gargamel.

# Nuevo Centro Mail en Castellón




Centro Mail continúa su expansión abriendo un nuevo establecimiento en la ciudad de Castellón, concretamente en la calle Avenida Rey Don Jaime, 43, Teléfono 964 340 053.
La mayor cadena de tiendas especializadas en informática y videojuegos de nuestro país da un paso más hacia su objetivo de tener al menos un punto de venta en todas las ciudades importantes de la geografía española. De cualquier manera, os recordamos que si en vuestras ciudades todavía no hay un Centro Mail, siempre podéis realizar vuestras compras por internet (www. centromail.es) o por teléfono 902 17 18 19.

## Calendario de lanzamientos

| | |
|---|---|
| 360°: | 15 de julio |
| Attack of the Sacerman: | 16 de julio |
| Capcom Generations: | 16 de julio |
| Colin McRae (Platinum): | 12 de julio |
| Evil Zone: | 14 de junio |
| Kagero Deception 2: | 9 de julio |
| Omega Boost: | 23 de julio |
| Rugrats: | 12 de julio |
| Red Alert (Platinum): | 30 de junio |
| Silent Hill: | 16 de julio |
| Virus: | 25 de julio |

# ¡Laramemoria!

En nuestra inocencia, creíamos que ya lo habíamos visto todo de Lara Croft: tres juegos, una modelo que se ha paseado por todo el mundo y que ha aparecido en todas las revistas del sector... y de otros sectores. Sugerentes anuncios publicitarios, una película, comics, muñecos y todo tipo de merchandising. Páginas de Internet basadas única y exclusivamente en este personaje. En fin, que cuando creíamos que ya estaba agotado el pastel de la señorita Croft, aparecen unas tarjetas de memoria inspiradas en este popular personaje. Aún no han llegado a nuestro país, pero aquí tenéis la foto.

# Breves & Fugaces

*Ace Combat 3*, el tercer capítulo de la aclamada saga aérea de Namco, copa el primer puesto de las listas de ventas japonesas. Sus dos CD´s, su impecable apartado gráfico y todo el buen hacer de Namco han dado forma al mejor arcade de aviones para PlayStation. Aquí lo veremos traducido y doblado antes de final de año.

Continuando con Namco, los últimos rumores apuntan que la compañía japonesa podría estar trabajando en *Time Crisis 3*. Ante la imposibilidad de convertir la máquina recreativa *Time Crisis 2* a PlayStation, la compañía podría haber optado por desarrollar un título completamente nuevo para la consola gris. Según la misma fuente, el juego estaría listo para el verano del 2000.

Y siguiendo con compañías especializadas en secuelas, Naughty Dog, los creadores de la saga *Crash Bandicoot*, han renunciado al desarrollo del cuarto juego de este emblemático personaje. Eurocom, compañía que tiene en su haber títulos como *Hercules* y *Machine Hunter*, será la encargada del desarrollo de *Crash Bandicoot 4*. Por otra parte, Capcom ha empezado a dar detalles de la esperadísima secuela de *Rival Schools*, uno de los mejores juegos de lucha de PSX, que incorporará dos nuevos luchadores y dará más importancia a los golpes especiales combinados.

Poco a poco, los recitales y los eventos musicales se están convirtiendo en una explosiva fórmula para promocionar nuevos títulos. Así, Capcom organizará un recital con la orquesta filarmónica de Tokyo el 25 de agosto, en el que se podrá disfrutar de extractos de las bandas sonoras de los tres *Resident Evil* y la presentación oficial de la intro de *RE3: Nemesis*. Por su parte Psygnosis, acaba de terminar un Tour por las mejores discotecas de los EE.UU para promocionar *Wipeout 3*, cuya banda sonora ha sido compuesta por el DJ Shasha.

JAMIE LEE CURTIS WILLIAM BALDWIN DONALD SUTHERLAND

# VIRUS

ESTRENO 30 JULIO

NOS AMENAZA

UNIVERSAL PICTURES y MUTUAL FILM COMPANY PRESENTAN UNA PRODUCCION DE DARK HORSE ENTERTAINMENT/VALHALLA MOTION PICTURES
JAMIE LEE CURTIS WILLIAM BALDWIN y DONALD SUTHERLAND "VIRUS" MARSHALL BELL
MÚSICA DE JOEL McNEELY CO-PRODUCTORES TODD MOYER DENNIS E. JONES DISEÑO DE EFECTOS ROBOTICOS STEVE JOHNSON y ERIC ALLARD EDITADA POR SCOTT SMITH
DISEÑO DE PRODUCCION MAYLING CHENG DIRECTOR DE FOTOGRAFIA DAVID EGGBY A.C.S. PRODUCTORES EJECUTIVOS MIKE RICHARDSON CHUCK PFARRER GARY LEVINSOHN MARK GORDON
BASADA EN LA COLECCION DE COMICS "VIRUS" DE THE DARK HORSE CREADA POR CHUCK PFARRER GUION DE CHUCK PFARRER y DENNIS FELDMAN PRODUCIDA POR GALE ANNE HURD DIRIGIDA POR JOHN BRUNO

AURUM MUTUAL FILM COMPANY DOLBY UNIVERSAL LIDER

WWW.VIRUSTHEMOVIE.COM

# Premio para Sony España

Sony España está que se sale. Esto no lo decimos nosotros, sino que lo dicen los directivos de Sony Computer Entertaiment International (aunque imaginamos que con unas expresiones un poco más formales). Y es que debido al enorme éxito que ha cosechado PlayStation en nuestro país, la división de España ha obtenido el premio "Recognition Of Excellence" que se pasaron a recoger por el mismísimo Japón. Nuestras más sinceras felicitaciones a todo el equipo de Sony España por haber obtenido este prestigioso galardón.







En la foto podéis ver a María López, Gerente Comercial de Sony Computer Entertaiment España recogiendo el premio en Tokio de las manos del mismísimo Ken Kutaragi.

## Continúa la lucha contra la piratería

La Policía Judicial de Cádiz registró dos locales y cinco domicilios de Chiclana. En ambos incautó gran cantidad de material, entre el que destacan 119 CD´s con juegos, 5 chips y 5 consolas. La operación se saldó con siete personas detenidas y puestas a disposición judicial.

Además, en Talavera de la Reina (Toledo), la Guardia Civil detuvo a B.R.A y B.F.F. al intervenirles unos 400 videojuegos piratas, que vendían en la academia ARMA.

En Manacor (Mallorca), agentes de la Brigada Provincial de Policía Judicial detuvieron a J.J.M. al encontrar en el garaje de su domicilio 177 CD,s piratas para PlayStation y PC, 2 ordenadores con grabadoras, y 4 chips. El detenido se dedicaba a la venta de videojuegos por teléfono.

En Barcelona, en las proximidades del mercado de S. Antonio, varios inspectores de la comisaría de Ciutat Vella se incautaron de 99 CDs con juegos piratas en un puesto ambulante instalado por N.M.S.

En Palma de Mallorca, el pasado 5 de Julio, la Policía Judicial, organizó el registro de tres establecimientos y un domicilio particular donde se reproducían y comercializaban videojuegos piratas, incautándose de un total de 330 CDs, 5 PlayStation, 3 PC, 16 chips y diversa documentación. Los establecimientos registrados fueron Fantasy Games, New games y Action games, todos ellos de la capital mallorquina.

La Federación Antipiratería (FAP) que prestó su asesoramiento técnico en estas operaciones, estima el volumen de la piratería en este campo en un 70%, estando concentrado especialmente en Cataluña, Levante y Andalucía.

## Llévate una moto con BLOODY ROAR 2 y CENTRO MAIL

Y es que la veterana cadena de venta de videojuegos ha puesto en marcha una promoción bastante jugosa, que a buen seguro te afilará el colmillo. Si compras un ejemplar de *Bloody Roar 2* en tu Centro MAIL habitual, mira en su interior porque puedes obtener de regalo uno de estos 3 juegos:

1- *Rival Schools*.
2- *Marvel vs Street Fighter.*
3- *Dreams*.

Además, entrarás automáticamente en el concurso de una estupenda Motocicleta. Solicita, rellena y entrega tu cupón en la tienda para participar en el sorteo. Esta oferta durará desde el día 30 de Junio hasta el 20 de Agosto del presente año.




Cuando veas este cartel en tu Centro Mail no dudes en aprovecharte de la promoción. Podrás ganar juegos de PlayStation gratis y esta genial moto.

## Breves & Fugaces

Algo más lejano queda el estreno de la película Final Fantasy, allá por el verano del 2001, de la que recientemente se han dado a conocer los nombres de los actores que prestarán su voz a los protagonistas virtuales del film. Por el momento ya están asegurados: Alec Baldwin (La caza del Octubre Rojo), Ving Rhames (Misión: Imposible), James Woods (Contact), Steve Buscemi (Reservoir Dogs) y Donald Sutherland (La invasión de los ultracuerpos).

Centrándonos en PlayStation 2, Sony ha confirmado que su nueva consola estará preparada para conectarse a un Módem que se venderá aparte. En este sentido, Sony ha comenzado a desarrollar una serie de estrategias encaminadas a liderar las conexiones a Internet, intentando captar a los usuarios que utilizan la red de redes por medio del teléfono para adaptarles a las nuevas conexiones vía satélite y fibra óptica. Gracias a estas conexiones, Sony podría ofrecer a los usuarios de PSX2 el mejor y más rápido servicio existente en Internet.

Algo que ya es definitivo es el futuro de PocketStation. Este periférico saldrá finalmente para PSX 2, y según fuentes de Sony, nos dejará con la boca abierta debido a sus nuevas funciones.

Según Watch Impress, una web especializada en el último grito de la tecnología, PlayStation 2 será tecnológicamente superior a cualquier ordenador personal existente en el año 2001, lo que según ellos supondrá la defunción de los ordenadores como plataforma de ocio en Japón.

Y como todos los meses, una de rumores sobre juegos para PSX2. Capcom podría estar trabajando en la secuela de *Power Stone*, un espectacular arcade de lucha que ha revolucionado el género. Más curioso es el anuncio de nuevas versiones de *Densha de Go!* y *A Train* para PSX2, dos simuladores de trenes que gozan de gran prestigio en Japón.

## El "survival horror" se pone de moda.

# LA MEJOR FORMA DE PASAR MIEDO

Temblar antes de abrir una puerta, recorrer un pasillo con el dedo en el gatillo y mirando a cada instante a nuestras espaldas... Subir el volumen de la tele para captar el tenue sonido de unos pasos... Un estallido de vidrios rotos y el corazón en la garganta.... Esto es el "Survival Horror", uno de los géneros más de moda en PlayStation y para el que se están preparando unos lanzamientos impresionantes que pueden convertirse en las estrellas de estas Navidades.

Pese a que jugones de todo el mundo demandan este tipo de aventuras, lo cierto es que el "survival horror" apenas cuenta, hoy por hoy, con títulos que lo respalden. Sin embargo, esta situación va a cambiar muy pronto, pues muchas compañías han descubierto un género con enormes posibilidades y se han lanzado a crear historias que tienen lugar en entornos esotéricos, tenebrosos o angustiosos. Y muy pronto vamos a poder empezar a disfrutar de ellos.

Ya mismo, a finales de julio, se pone a la venta *Silent Hill*, un juego con el que Konami aporta alicientes nuevos a los vistos en la saga *Resident Evil*, máximo exponente del Survival Horror. Sin embargo, *Silent Hill* no va ser el único juego que encoja de miedo nuestros corazones. Maravillas gráficas del corte *Shadowman*, monstruos consagrados como *Resident Evil 3* y demoledores sorpresas del talante de *Dino Crisis* van popularizar cada vez más el género. Y, lo que es más importante, cada uno de estos títulos aportará nuevos elementos y sensaciones, tanto al entorno y tratamiento gráfico como a la jugabilidad, ampliando las posibilidades de este tipo de aventuras y sorprendiendo a los jugadores con nuevas situaciones.

En estas páginas encontraréis los mejores y más cercanos ejemplos.



## NIGHTMARE CREATURES 2

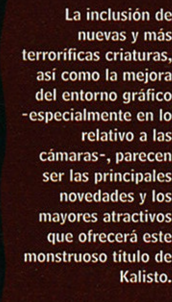
### Peleas terroríficas

Tenebroso y espectral, el primer *Nightmare Creatures* nos transportó al Londres del siglo XIX, proponiéndonos el reto de limpiar de monstruos la ciudad. Aunque mostraba cierto aire aventurero, se centraba más en el combate que en la investigación, y las peleas con los enemigos se acercaban bastante a un arcade de lucha. Pues bien, esta segunda parte mantendrá esa premisa, pero aumentando la faceta aventurera y las dosis de terror. Recorreremos Europa y USA alternando el control de tres héroes: la agente Rachelle Donnerty, el exorcista Hammersmith, y el ocultista Wallace. El juego, que ofrecerá una ambientación más tétrica al localizar gran parte de la acción en agobiantes espacios cerrados, presentará más de 30 monstruos distintos y un total de 18 niveles, así como nuevas armas y hechizos.
Su llegada no está prevista hasta el próximo año.









La inclusión de nuevas y más terroríficas criaturas, así como la mejora del entorno gráfico -especialmente en lo relativo a las cámaras-, parecen ser las principales novedades y los mayores atractivos que ofrecerá este monstruoso título de Kalisto.



# RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

## La culminación de una saga

Aunque no es estrictamente la primera aventura de terror que vimos en PlayStation (galardón que recaería sobre *Alone in the Dark*), el primer juego que acuñó el término de Survival Horror fue *Resident Evil*. Y si lo habéis jugado en cualquiera de sus entregas, entenderéis perfectamente el significado de este término.

El primer *Resident* fue genial, pero el segundo logró superarlo. Entonces... ¿cómo conseguirá Capcom volver a dejarnos impresionados? A la hora de jugar descubriremos la misma mecánica de siempre, con escenarios renderizados, muchos puzzles que resolver y muchos monstruos a los que enfrentarnos. Sin embargo, en esta tercera entrega podremos recurrir a nuevas acciones, como son la posibilidad de interactuar con numerosos elementos de los decorados o hacer uso de una nueva animación que nos permitirá esquivar las embestidas de los zombies como si fuéramos boxeadores. Además, el control de los personajes se verá notablemente mejorado (algo en lo que, todo hay que decirlo, fallaban las anteriores entregas), lo cual se ha conseguido gracias a una mayor fluidez en sus movimientos y a un mejor seguimiento por parte de las cámaras.

Otro de los defectos que se les achacó a las anteriores entregas fue su escasa duración, algo que también tratará de paliarse al incluir determinadas situaciones en las cuales, dependiendo de nuestras decisiones, la historia tomará diferentes rumbos.

En lo relativo al apartado técnico, mostrará una mayor resolución y un nuevo motor gráfico que permitirá una mayor solidez en los escenarios, menos pixelación y la aparición de personajes más grandes y mejor formados. Si es que esto es posible.

Previsiblemente será en noviembre cuando se ponga a la venta y casi seguro que traducido.

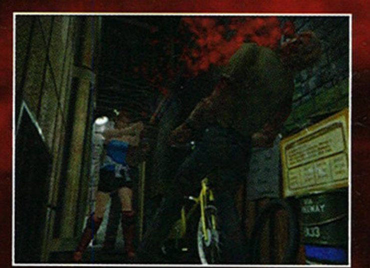



El sistema de menús será igual que siempre, aunque los items estarán más detallados.



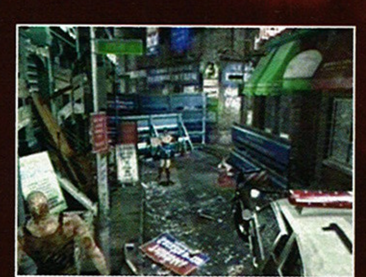
En esta entrega aparecerá un nuevo protagonista, un tal Carlos Oliveira.

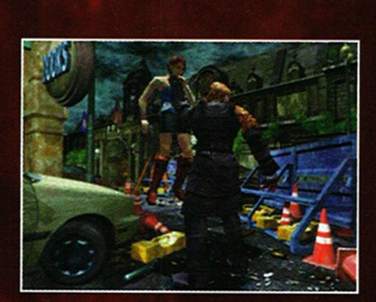


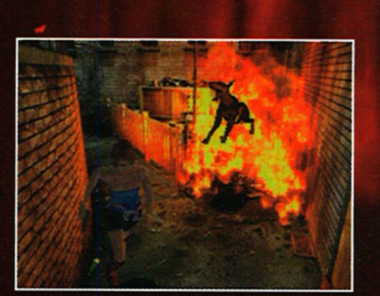


**CON *RESIDENT EVIL 3*, CAPCOM SE PROPONE MEJORAR LO QUE PARECÍA INMEJORABLE**



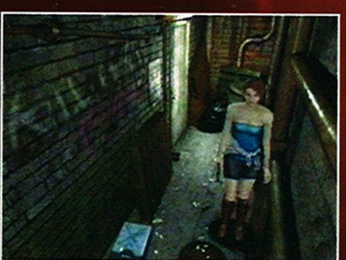






### Un "enfoque" angustioso



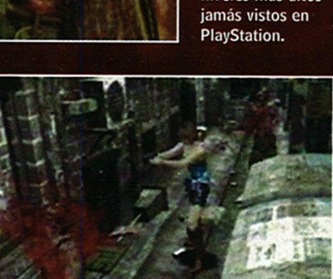


Como en todos los juegos de la serie, las cámaras tendrán una enorme importancia a la hora de crear la angustiosa atmósfera del juego. Nos veremos avanzando hacia el frente de la pantalla sin saber qué nos aguarda delante o corriendo sin saber si algo se nos acerca por la espalda. Cámaras cenitales, planos alejadísimos o primeros planos terminarán de redondear el efecto.



Encontraremos localizaciones que ya habíamos visitado en alguno de los dos juegos anteriores. Sin embargo, en esta ocasión podremos disfrutar de una calidad gráfica muy superior y de un nivel detalle que alcanzará los niveles más altos jamás vistos en PlayStation.





# DINO CRISIS

## La otra apuesta de Capcom

*Dino Crisis* marcará un antes y un después dentro del género. Y es que los creadores de *Resident Evil* han conseguido imprimir un aire nuevo a su idea original con resultados realmente sorprendentes. Lo más llamativo a primera vista de *Dino Crisis* es que abandonará los gráficos renderizados para presentar escenarios poligonales con mayores libertad de movimientos, aunque mantendrá la colocación estratégica de cámaras buscando ese enfoque cinematográfico tan característico. Eso sí, en *Dino Crisis* las cámaras se moverán y seguirán a la protagonista. Otro punto innovador será la sustitución de los zombies por dinosaurios, un cambio que también influirá en la acción ya que los dinosaurios son mucho más veloces y no podremos quedarnos parados esperando a que se acerquen. Además, los dinos tendrán muchas maneras de atacar: nos pueden tirar dentelladas, zarpazos, sacudirnos con la cola o atenazarnos de un brazo y zarandearnos. Incluso, y esto sí que es realmente nuevo, podrán arrancarnos el arma de las manos. Además, nuestra heroína (jugamos controlando a una exuberante muchachita) cambiará su movimiento en función de los daños recibidos, e irá dejando un reguero de sangre que puede acabar con su vida a la larga y que además servirá a los dinosaurios para seguirnos allá donde nos escondamos... ¿Os imagináis el susto que nos llevaremos si entramos en un cuarto para eludir a un hambriento raptor y éste abre la puerta detrás nuestro? Por cierto, los sustos serán una constante del juego y podremos encontrarnos desde una inmensa cabeza de T-Rex que aparece repentinamente hasta varios raptores saltando a nuestro paso por encima de una verja.

Podríamos pensar que al tener un sólo protagonista el juego puede hacerse corto, pero *Dino Crisis* tiene mapeados más amplios que los de *RE2*, presentará puzzles más numerosos y complicados y hasta tres finales distintos. Y es que en algunos momentos nuestros compañeros de equipo nos ofrecerán alternativas distintas y según la decisión que tomemos la historia evolucionará en una dirección u otra.

¿Más cosas? Pues que Virgin, su distribuidora, ya tiene lista la traducción, que saldrá el 15 de diciembre y que veremos cinco tipos diferentes de dinosaurios, incluidos algunos voladores… y no es por asustar.



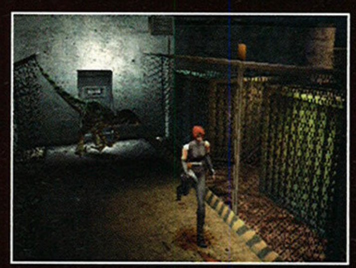
La rapidez y fuerza de los dinosaurios conseguirá que estemos por los suelos gran parte de la aventura. Menos mal que nuestra protagonista tiene una piernas fuertes con las que sacudirse de encima a sus atacantes.

**EL RELEVO DE *RESIDENT EVIL* CAMBIA EL MIEDO A LOS ZOMBIES POR EL PÁNICO QUE PROVOCAN FEROCES DINOSAURIOS**













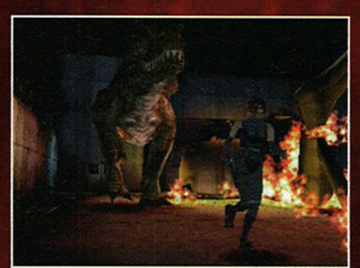
El juego tendrá una cantidad de puzzles muy superior a la de *Resident Evil 2* y la dificultad, que al principio parece anecdótica, llegará a aumentar tanto que a veces pensaremos en echar mano de una calculadora que resuelva logaritmos neperianos. No os asustéis, usando un poco la cabeza y la lógica no hará falta llegar a tanto.

### Rey de los dinosaurios, rey de los sustos

El T-Rex será una constante fuente de preocupaciones a lo largo de todo el juego. Aparecerá cuando menos lo esperemos y nos obligará a enfrentarnos a él en desiguales circunstancias. Vaciar nuestras armas sobre su cuerpo sólo nos servirá para quitárnoslo de encima... siempre volverá.









# SHADOWMAN

## El mundo de los muertos

Aunque no encaja dentro de los Survival Horror con la perfección de otros títulos, las cualidades de *Shadowman* le convierten en un juego muy especial para todos los que encuentren en la tensión y el miedo un atractivo aliciente. Y es que, aunque su desarrollo se acercará más al de un plataformas de acción tipo *Tomb Raider*, su atmósfera, su mecánica y el planteamiento de los niveles entra más en la estela de títulos como *Silent Hill*.
En cualquier caso, asumiremos el papel de un shadowman, un sacerdote vudú con la misión de vigilar la frontera del mundo de los vivos y de los muertos y evitar que la atraviesen las almas de los peores criminales de la historia. De este modo, deberemos movernos alternativamente de un mundo a otro enfrentándonos a las criaturas que el Mal ponga en nuestro camino. Encontraremos más de 20 niveles 3D donde se alternarán los momentos de acción más frenética con la más sesuda investigación. Además, estos niveles no se juegan de manera sucesiva sino que a medida que aumentamos de habilidades podremos volver a ellos y buscar caminos alternativos o enfrentarnos a nuevos y espeluznantes retos.
Por supuesto, la atmósfera del juego será tétrica, opresiva y terrorífica, apoyada en unos gráficos de gran solidez y resolución en los que destacan los espectaculares efectos de luz en tiempo real. Para reforzar la sensación opresiva nos encontraremos con agobiantes enemigos dotados de una elevada Inteligencia Artificial que les empujará a las más sorprendentes maniobras. Sin embargo, uno de los puntos más innovadores y atractivos de *Shadowman* será el nuevo sistema de acción que nos permitirá manejar las dos manos de manera independiente, de modo que podremos disparar con una y trepar con otra o iluminar una habitación sujetando una antorcha al tiempo que esgrimimos una vara mágica.
Acclaim tiene intención de poner el juego a la venta a finales de septiembre y contará con las voces y los textos totalmente traducidos al castellano. Estad atentos, que promete.



Uno de los aspectos más innovadores será que podremos realizar una acción con cada mano.



La cámara se encargará de buscar la mejor perspectiva para cada situación.







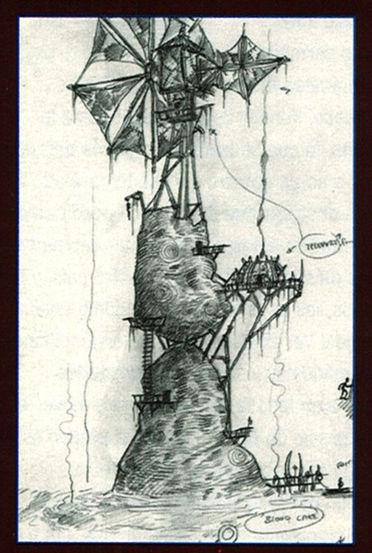


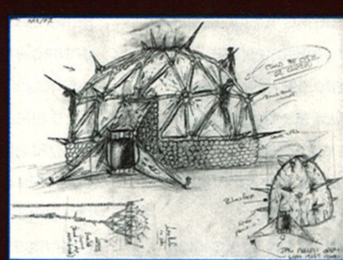


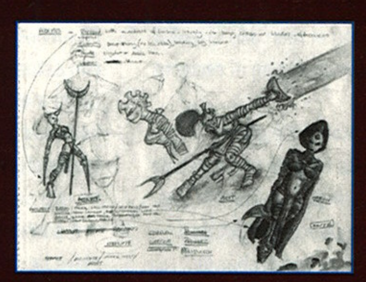


## Un larguísimo proceso de desarrollo

**El trabajo de desarrollo de *Shadowman* empezó hace más de dos años, cuando iba a ser un proyecto para un nuevo soporte de Nintendo que finalmente fue cancelado. Sin embargo, todo el trabajo de diseño de escenarios y personajes se ha mantenido intacto. Docenas de artistas idearon una ambientación que dotará de identidad propia al juego creando un universo entre un pasado mágico y un futuro catastrofista, al tiempo que los personajes, buenos y malos, parecerán extraídos de las peores pesadillas. Digno de verse.**







**EL REINO DE LOS MUERTOS Y LAS ALMAS EN PENA SERÁ EL PRINCIPAL ESCENARIO DE ESTA SOBRECOGEDORA Y TÉTRICA AVENTURA_**



# ¡¡¡ LOCOS POR LA MÚSICA !!!

## LA FIEBRE JAPONESA QUE CONTAGIA A EUROPA

**El país del sol naciente es, sin duda alguna, uno de los centros de producción de videojuegos que más sorpresas, locuras y títulos innovadores lanza cada año al mercado. La inmensa mayoría de estas rarezas no llegarán jamás a salir de Japón, pero los títulos musicales están empezando a arrasar en los salones recreativos europeos y muy pronto llegarán a PlayStation.**







Konami ha creado un buen número de máquinas recreativas que aprovechan excepcionalmente las posibilidades del género musical, ofreciendo en todos los casos unos aparatosos y espectaculares muebles. *DrumMania*, un simulador de batería, es la última apuesta de esta compañía.

La lista de juegos musicales que todavía no han salido de Japón crece mes tras mes, copando en algunos casos, y sobre todo en los últimos meses, los números uno de las listas de ventas del país del sol naciente. Lo más curioso es que detrás de todos estos títulos se esconden dos de las compañías más potentes del sector, como Konami y Sony que, pese a contar con una sobrada proyección internacional, parecen no mostrar excesivo interés por promocionarlos en el resto del mundo.

Obviamente, el caso de Sony es distinto, puesto que ya ha lanzado algunas de estas joyas, como *Parappa The Rapper* o *Bust a Groove*, y tiene previsto continuar en la misma línea. Por su parte, la serie "Bemani" de Konami (nombre con el que se identifica su catálogo de juegos musicales) sigue sin haber visto la luz fuera de Japón, pese a que estos títulos son los verdaderos impulsores del género y quienes, nunca mejor dicho, marcan el ritmo a seguir dentro de este tipo de juegos. Supuestamente, el problema que impide la publicación de estos títulos fuera de Japón reside en el tipo de melodías y canciones que presentan, ya que desde el punto de vista de la compañía, algunos temas pueden ser demasiado "chinakas", algo con lo que no estamos completamente de acuerdo, puesto que la música no está limitada por barreras culturales. Afortunadamente, la mentalidad de las compañías parece estar cambiando, en un intento de abrir las supuestas fronteras que dividen el mercado oriental del occidental, tal y como pudimos ver en el reciente E3 de Los Ángeles.

En esta importantísima feria, Konami puso a disposición de los visitantes las últimas versiones de sus dos recreativas musicales más importantes que, por si no lo sabéis, son *Dance Dance Revolution* y *Beatmania DX*, con el único fin de comprobar la reacción del público occidental. El resultado fue una aceptación masiva, un éxito generalizado que muy probablemente permitirá la publicación de ambos títulos en Estados Unidos.

En nuestro caso, Konami España depende de la central alemana, lo que se traduce en que la decisión de publicarlos o no en nuestro país se tomará allí. No obstante, cabe destacar que desde hace poco tiempo podemos disfrutar de estas dos máquinas recreativas en los salones más importantes de nuestro país, y que en ambos casos, los usuarios disfrutan como enanos con estos juegos. Ver cómo la gente se arremolina en torno a estas máquinas y cómo los arriesgados usuarios dejan a un lado la vergüenza para mover el esqueleto, (la gracia de *Dance Dance Revolution* está en que se juega con los pies), no tiene precio.

A continuación os mostramos los cuatro juegos clave de PlayStation que están haciendo que, día a día, este original género gane adeptos en todo el mundo.

# BEATMANÍA

## EL INDISCUTIBLE REY DEL GÉNERO CONTINÚA DANDO MUCHA MARCHA

Como ya dijimos en nuestro primer número, en un amplio reportaje sobre el fenómeno *BeatMania*, el inigualable simulador de Disc Jockey sigue siendo el genuino motor del género y obligado título de referencia para todo aquel que se quiera iniciar en esto de los juegos musicales.
Pese a que ha pasado más de medio año desde que comenzó la fiebre *BeatMania* en Japón, este título ha sabido mantenerse en la cresta de la ola gracias a los Append Discs o discos de canciones. En total hay tres de estos discos de expansión que, sumados al propio juego (que como recordaréis, se llama *BeatMania 2nd Mix*), ponen a disposición del usuario más de 60 canciones distintas pertenecientes a una amplia variedad de estilos musicales: Pop, House, Trance, Reggae, Soul, Hardcore, Euro Beat, Hip Hop, Ska... vamos, que hasta el más rebuscado encontrará temas de su agrado. Además, estos discos de canciones también han incorporado mejoras gráficas, aumentando la calidad de los videos que amenizan las canciones y mostrando un acabado general, como por ejemplo en la representación de los controles (situados en la parte inferior de la pantalla) muy por encima del original.
Por regla general, las melodías son una auténtica delicia y muy pegadizas, hasta el punto de que en cualquier momento o en cualquier lugar podéis veros tarareando una de estas canciones como quien no quiere la cosa. Con *BeatMania*, se demuestra una vez más que una mecánica sencilla (pulsar botones en el momento adecuado) y unas canciones sobresalientes son suficientes para llegar a lo más alto de las listas de ventas. Ahora mismo, el último Append Disc, llamado *Gottamix*, está en el tercer puesto de la lista de ventas de Japón. Ahí es nada. Esperemos que Konami tome nota y lo traiga a España. En Inglaterra podría salir a la venta en octubre.

### GottaMix







El último disco de canciones es el más alocado y "japonés" de los tres CD´s disponibles. Entre las novedades que incorpora destaca el cambio de ritmo y velocidad que sufren algunos temas, como el disparatado duelo de Disc Jockeys "jubilados". Todo un delirio.

### Third Mix

El segundo Append Disc aporta numerosos cambios a nivel gráfico y un total de 13 temas nuevos. Es, sin duda alguna, el disco más completo y variado de todos. Como todos los discos de canciones, requiere tener el juego original, BeatMania Second Mix.







### Yebisu Mix




Incluido en el pack japonés del juego original (*BeatMania 2nd Mix*), Yebisu Mix es un disco que, a pesar de presentar tan sólo 9 canciones, encierra alguna que otra curiosidad, como una versión especial del tema central de *Metal Gear Solid*.

# DANCE DANCE REVOLUTION

## Y AHORA... ¡¡A JUGAR CON LOS PIES!!

Tras un éxito rompedor dentro de los salones recreativos, la conversión para PlayStation del primer simulador de baile real, es decir, en el que para jugar es necesario mover el esqueleto, alcanzó durante el mes pasado el número uno de las listas de venta japonesas. Aunque se puede jugar con un pad convencional, la verdadera gracia de este título reside en el mando especial creado específicamente para él, llamado Dance Play, una especie de alfombrilla con la que podremos transmitir nuestras acciones por medio de los pies. Este innovador periférico presenta cuatro flechas, que, pulsadas según nos indica en pantalla el propio juego, consiguen que el usuario se "marque" un acalorado baile no exento de movimientos rápidos, ágiles y espectaculares. Con este mando especial, además, la pérdida de peso y los sudores continuos están garantizados...
A diferencia de otros títulos, las pegadizas 12 canciones de *Dance Dance Revolution* son temas auténticos de los años 70, de esos que por esa época se bailaban en las discotecas de todo el mundo. También cuenta con modos de juego ocultos, una opción para crear nuestros propios bailes alterando el orden de los pasos y algunos extravagantes personajes ocultos.
Mientras que aquí todavía no sabemos si podremos disfrutarlo, en Japón ya están preparando una secuela que contará con un montón de novedades, como la posibilidad de reproducir cualquier CD de música. No entendemos como Konami todavía no se ha atrevido a traerlo porque el juego merece, y mucho, la pena. Con un poco de suerte...

Este es el aspecto del periférico Dance Play, el mando especial de DDR. Si pulsamos con los pies las cuatro flechas según nos indica el juego, conseguiremos "marcarnos" baile.



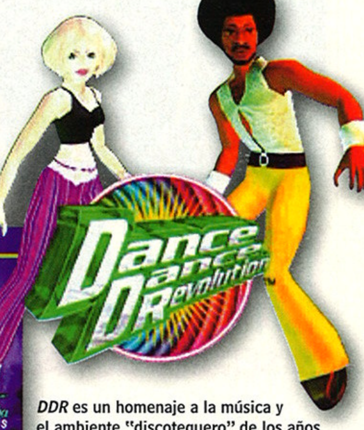













*DDR* es un homenaje a la música y el ambiente "discotequero" de los años 70, algo que se nota incluso en la forma de bailar y el aspecto de los personajes.



# BUST A GROOVE 2: TENGOKU MIX

## LA OTRA FORMA DE MOVER EL ESQUELETO

Después del éxito sin precedentes que supuso el lanzamiento en todo el mundo de *Bust a Groove*, el primer simulador de baile, la secuela era de esperar. A pesar de que Enix, la compañía programadora, podía haber aprovechado el éxito de la primera parte para ofrecer un juego similar, lo cierto es que ha introducido numerosas mejoras e innovaciones que lo convierten en una preciada joya muy a tener en cuenta por todos aquellos que disfrutaron con su antecesor.
A los personajes conocidos se han sumado unos cuantos nuevos, ofreciendo esta nueva versión un total de 18 extravagantes bailarines. Cada uno de ellos representa una forma de bailar, entre las que podemos encontrar la danza tradicional japonesa o el más moderno baile con patines en línea. Por su parte, la banda sonora (como recordaréis, uno de los puntos fuertes del primer *Bust a Groove*) sigue unas líneas maestras similares, con una serie de temas realmente pegadizos que abarcan una gran variedad de géneros.
Igual suerte ha corrido el apartado gráfico que una vez más hace gala de unas técnicas "motion capture" sobresalientes, con las que se ha conseguido dotar a los personajes de una animación mucho más fluida y realista tal y como demuestra, por ejemplo, la introducción de animaciones que ilustran los fallos de los bailarines.
Además, gracias a otra de las novedades que incorpora, sus tres sistemas de control, es compatible con el mando Dance Play de Konami, con lo que disfrutar de este título adquiere unas cotas de diversión superiores.
Sony no ha confirmado aún su lanzamiento en nuestro país, pero dado el éxito que tuvo el primer *Bust a Groove*, es muy posible que lo veamos por estos lares en los próximos meses.
















*Bust a Groove 2* cuenta con un mejoradísimo apartado gráfico, en el que las animaciones para mostrar los fallos y tropezones de los bailarines son tan sólo una pequeña muestra de la calidad de la animación.

### Los "nuevos" bailarines

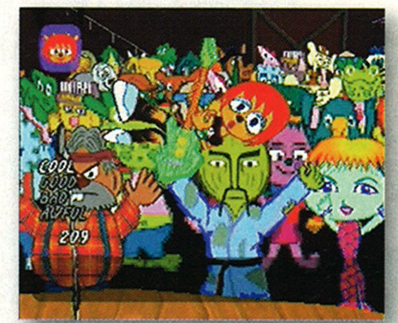


Uno de los aspectos del juego que más cambios ha sufrido ha sido el plantel de bailarines, que ha aumentado en número y, además, en su oferta de técnicas de baile. En total hay 18 personajes seleccionables, de los cuales, gran parte de ellos ya aparecieron en el primer *Bust a Groove*. Todos estos viejos conocidos han sufrido cambios, no sólo de imagen, sino también en su forma de mover el esqueleto.
Por su parte, los nuevos personajes abren aún más el abanico de estilos musicales y sus correspondientes formas de bailar, siendo ahora posible disfrutar de ritmos brasileños, danza tradicional japonesa o ballet.

# UM JAMMER LAMMY

## LA SECUELA DE PARAPPA, MUY PRONTO EN NUESTRAS PLAYSTATION

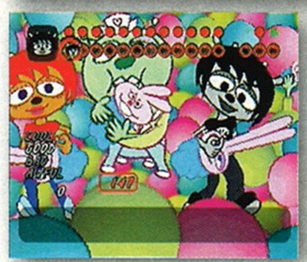
Por ahora, *Um Jammer Lammy* es el único título que tiene asegurada su salida en nuestro país, aproximadamente dentro de un mes. La principal baza de este juego reside en la sustitución del rap, el género musical de *Parappa the Rapper*, su antecesor, por unas cuidadísimas melodías en las que el contundente sonido de la guitarra es el principal protagonista. Ni que decir tiene que las distintas melodías que componen el juego, creadas por el genio Maatsura San, acabarán convirtiéndose en un hito dentro de la historia del videojuego, porque son pegadizas hasta decir basta.
Bajo una mecánica idéntica a la de *Parappa*, consistente en pulsar los botones en el momento indicado siguiendo el ritmo de las canciones, *Um Jammer Lammy* incorpora suficientes novedades como para atraer la atención incluso de aquellos que no tuvieron la ocasión de disfrutar de la primera parte. Entre estas novedades destacan los modos para dos jugadores, la posibilidad de jugar con Parappa y el mejorado sistema de juego, que nos permite improvisar de una manera mucho más libre.
Gráficamente, *Um Jammer Lammy* sigue las premisas de su antecesor, poniendo en pantalla unas secuencias de vídeo muy coloristas para ilustrar el desarrollo de las canciones y una serie de pintorescos personajes completamente planos. De igual modo, la historia de Lammy, la guitarrista que quiere llegar a lo más alto del panorama musical, recupera los tintes alocados, casi disparatados de su antecesor, de manera que entre canción y canción podremos disfrutar de unas secuencias de vídeo que a buen seguro os sacarán más de una sonrisa.
Paciencia "Parappamaníacos", que ya no falta mucho para que su salida.

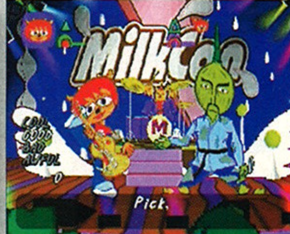






Es una pena que no podáis oir las canciones y melodías que presentan tanto *Um Jammer Lammy* como el resto de los juegos que aparecen en este reportaje, porque son una auténtica delicia.








# Silent Hill

## La otra cara del miedo

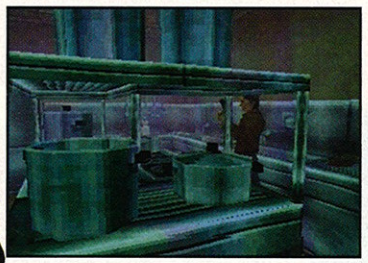
**A diferencia de Resident Evil, en Silent Hill no se busca el susto en el momento inesperado, sino que se mantiene a lo largo de toda al aventura una atmósfera de terror y tensión casi agotadora.**



Pese a contar con muy pocos exponentes, el género de los "Survival Horror" gana adeptos a marchas forzadas. Y es que el tirón de este tipo de juegos está consiguiendo que cada vez haya más compañías interesadas en hacernos pasar auténtico miedo. El último título en llegar a nuestro país es *Silent Hill,* un juego con el que Konami añade nuevos ingredientes y da una vuelta de tuerca al género.

**LOS QUE HAYÁIS DISFRUTADO** de cualquiera de los dos *Resident Evil* sabéis que estamos hablando de un género basado en la aventura y en la resolución de puzzles, pero que utiliza como hilo argumental la aparición de criaturas, localizaciones y situaciones propias del cine de terror. La serie de Capcom utiliza gráficos renderizados de gran detalle y enfoques de cámara fijos para lograr una atmósfera agobiante, pero en Konami han optado por escenarios 3D por los que nos podemos mover con libertad y donde la cámara sigue el desplazamiento del héroe.

Además, en *Silent Hill* el nivel de detalle gráfico no es lo impresionante: lo que adquiere un inusitado protagonismo son los juegos de luz, una luz que el propio protagonista arrastra sobre los terrores del juego mediante una linterna que puede encender y apagar a su antojo. Y es que en esta aventura el terror lo llevamos nosotros mismos en todo momento, y no necesitamos que ningún zombie desaprensivo atraviese una ventana para asustarnos más de lo que ya estamos. Es el sonido, la atmósfera, la ambientación en general, la que provoca una sensación de miedo constante. Un miedo que hace que, a las dos horas de estar jugando, te tiemblen las manos y necesites tomarte un descanso para relajarte. Además, detalles como un Dual Shock que palpita al ritmo del

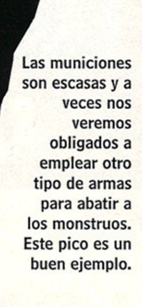


La cámara ofrecerá siempre un punto de vista cinematográfico, llevando a lo más alto el grado de tensión. Un juego no apto para cardíacos.

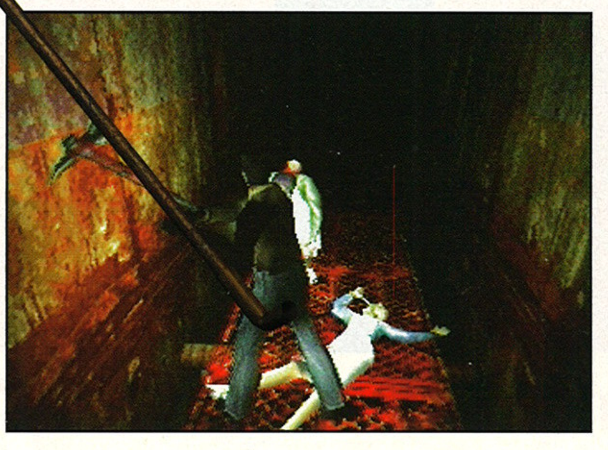



En el inventario podemos llevar tantos objetos como encontremos y usarlos cuando sea preciso. Como veis, los textos están en castellano.





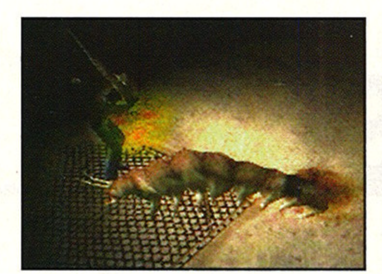
Las municiones son escasas y a veces nos veremos obligados a emplear otro tipo de armas para abatir a los monstruos. Este pico es un buen ejemplo.



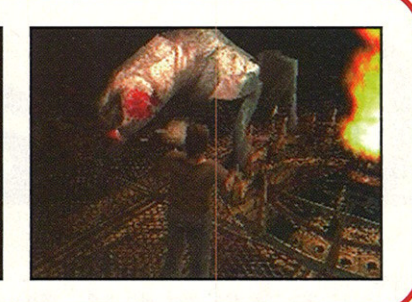


## Enemigos finales

Aunque no son frecuentes, en *Silent Hill* hay gigantescos monstruos que hacen las veces de jefes finales. Cada uno tiene un sistema de ataque diferente y casi siempre habremos leído antes un acertijo que nos dará pistas para descubrir el mejor modo de acabar con ellos.







**Además de enfrentarnos a todo tipo de criaturas de pesadilla, en el juego tendremos que desvelar algunos puzzles realmente complejos.**

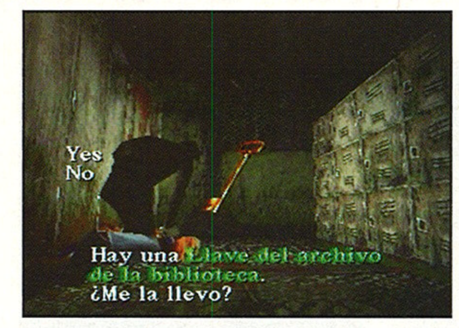
corazón, ruidos de pasos cuando no hay nadie, o una radio que suena cuando se acerca un monstruo refuerzan la tensión y generan una atmósfera de agobio constante.

**POR SI ESTO FUERA POCO,** el juego nos permite mucha más libertad que cualquier otra aventura similar ya que Silent Hill, el misterioso pueblo donde se desarrolla la acción, está totalmente a nuestro alcance. Podemos movernos a nuestro antojo por sus calles y callejones buscando caminos, armas o pistas para localizar a la perdida hija del protagonista, Harry, quien se verá arrastrado a una abandona escuela, a un hospital, a las alcantarillas, a una iglesia, a un centro comercial o a una comisaría para enfrentarse a monstruos de pesadilla y a complicados puzzles.

Por otra parte, como en cualquier otra aventura de acción, dispondremos de diversas armas, pero aquí, a las consabidas pistolas, escopetas y fusiles se unen herramientas menos ortodoxas: un pico, una barra metálica, incluso una motosierra.

A todo esto, la diabólica historia, que se va desvelando según jugamos, nos colocará en dimensiones alternativas en las que sueños y realidad se confunden. Conoceremos personajes que no sabremos si creer o no, leeremos historias capaces de ponernos los pelos de punta y sufriremos la agonía de andar siempre escasos de municiones y justos de vida.

En definitiva, *Silent Hill* es un juego que sabe atrapar por la fuerza de su argumento y por la tensión de sus situaciones. Una aterradora aventura que hay que "disfrutar" a solas y a oscuras, pero que, por su siniestro planteamiento, se hace recomendable sólo para adultos.




Si queremos avanzar en la aventura, tendremos que andar con mucho cuidado para no dejar sin revisar ni un rincón de los mapeados: nunca se sabe dónde puede estar ese objeto que tanta falta nos hace.



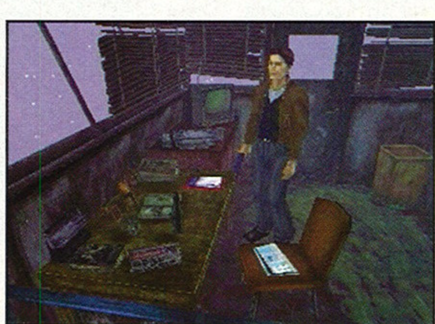

## ¿Realidad o sueño?

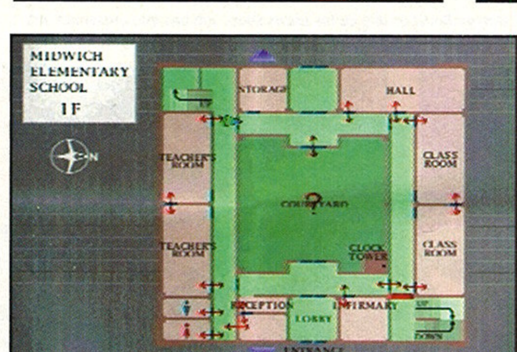




El esotérico argumento del juego nos colocará en situaciones de auténtica locura: ruido de cristales rotos donde no hay ventanas, teléfonos que no funcionan pero en los que recibimos llamadas... Sin embargo, lo más enloquecedor son los cambios de dimensión. Sin previo aviso, los pasillos de la escuela (arriba), las salas del hospital y las calles del pueblo, pueden convertirse en un amasijo de hierros oxidados y paredes desconchadas (abajo).





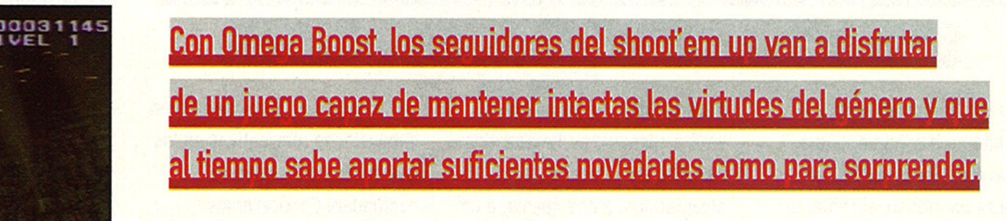



Casi todas las localizaciones cuentan con un mapa que deberemos encontrar y en el que se indican los detalles más importantes de la zona.



# Omega Boost

## Proteger a la Tierra, pero esta vez en 3D

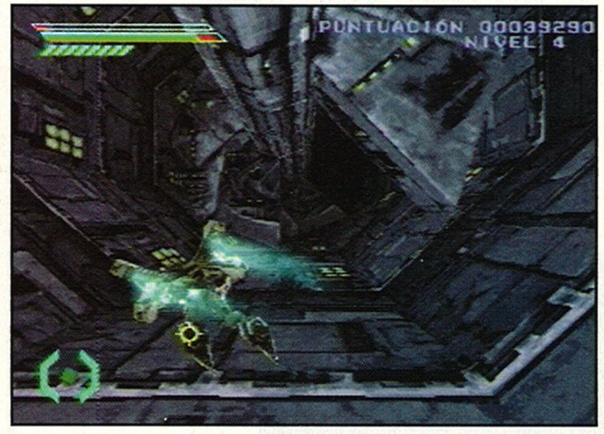

Con Omega Boost, los seguidores del shoot'em up van a disfrutar de un juego capaz de mantener intactas las virtudes del género y que al tiempo sabe aportar suficientes novedades como para sorprender.

La pasión que sienten los japoneses por los Mechas, esos robots gigantescos armados hasta las cejas, ha propiciado el lanzamiento de numerosos juegos basados en series de animación que, a menudo no alcanzan el mínimo de calidad exigible. Algo que no ocurre con *Omega Boost,* que pese a no contar con el respaldo de una exitosa serie, sí ha tenido el privilegio de ser programado por Polyphony Digital, los creadores *de Gran Turismo.* Y eso se nota.

**A GRANDES RASGOS,** *Omega Boost* es un frenético shoot'em up 3D con libertad de movimientos que consiste en eliminar al mayo número de enemigos posible.

Consta de 9 fases y unos cuantos niveles ocultos que casi siempre presentan el mismo esquema: primero nos enfrentamos a unas cuantas oleadas de naves enemigas, después a un jefe intermedio, otras cuantas naves y, finalmente, un gigantesco artefacto mecánico que custodia el final del nivel. Hasta ahora, un planteamiento

*Omega Boost* es uno de los pocos shoot´em ups que presentan una vista subjetiva. Desde esta perspectiva sigue siendo igual de jugable.




Además de disparar y disparar, también encontraremos situaciones en las que demostrar nuestro control sobre el Mecha, como túneles que se van estrechando.







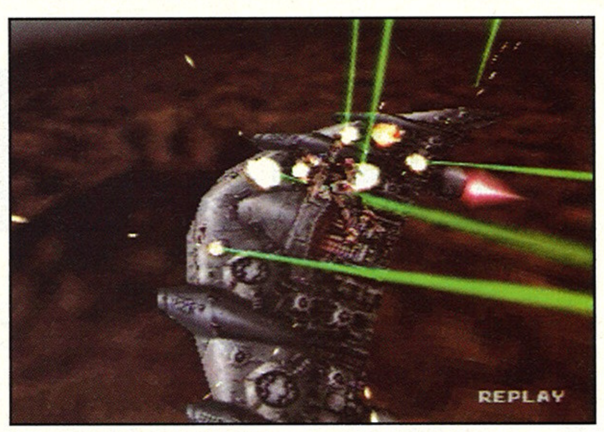
## Un Mecha con sólo tres armas de serie




Si hay algo que separa a *Omega Boost* de ser un juego realmente brillante es la escasez de armas que pone a nuestra disposición. Para acabar con todos los enemigos tendremos que apañárnoslas con un cañón láser, unos misiles teledirigidos y un ataque especial que sustituye a las clásicas bombas "destrozalotodo".






En uno de los modos de juego podremos disfrutar de una vistosa repetición de nuestras acciones al concluir el nivel. Se nota que detrás de este juego está Polyphony Digital, los creadores de *Gran Turismo.*

## Los engendros mecánicos





Si hay un elemento clásico por excelencia dentro de los shoot'em ups, ése es el combate de final de nivel contra un enemigo de proporciones gigantescas. En *Omega Boost*, cada nivel encierra al menos dos de estos enemigos que, en todos los casos, presentan un acabado gráfico magistral. Sus rutinas de ataque no son muy complejas en un principio, aunque los últimos jefes son realmente duros de pelar.




muy clásico. Sin embargo, al aproximarnos al final del juego la mecánica cambia, proponiéndonos, por ejemplo, enfrentarnos directamente con algún enemigo final al que tendremos que vencer en menos de tres minutos.

**Aparte de ser frenético y divertido, Omega Boost ofrece una incomparable calidad gráfica en 3D con efectos realmente espectaculares**

**A LA VISTA DE ESTE ESQUEMA** de juego, podréis pensar que se trata de un matamarcianos más, pero no es verdad. *Omega Boost* presenta elementos innovadores que aportan aire fresco a este anquilosado género.

El primero de ellos es el sistema de control, algo que era necesario cambiar para ofrecer una verdadera libertad de movimientos. De este modo, con la cruceta o el stick izquierdo controlamos los movimientos del Mecha y de la mirilla con la que apuntamos. Para recuperar el rumbo si nos perdemos en el espacio, podemos recurrir al botón L1 que nos enfrenta al enemigo más cercano o fijarnos en el radar de la parte inferior de la pantalla.

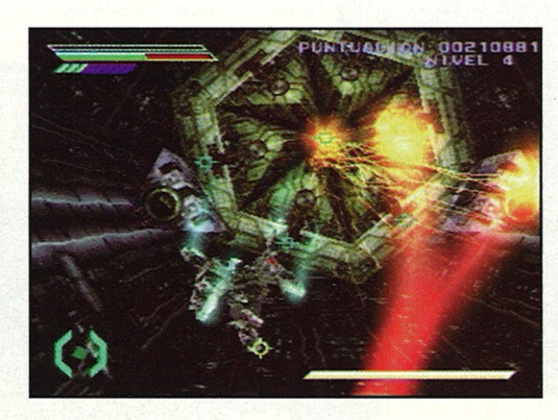
Pero el aspecto que más destaca en *Omega Boost* es la brutal sensación de velocidad, que transmite. Giros de 180º tan rápidos como fluidos, túneles que vamos dejando atrás a gran velocidad... y todo ello adornado con unas espectaculares explosiones y efectos de luz que confirman el excelente trabajo técnico que ha realizado Polyphony Digital.

Por desgracia, *Omega Boost* tiene tres defectillos: no es demasiado largo, no presenta modo multijugador y sólo ofrece 3 armas distintas.

No obstante, es un título con una excelente realización técnica y muy divertido que ha conseguido introducir muchas mejoras a uno de los géneros más anclados en sus orígenes.



A medida que progresemos en el juego, nuestro avance quedará reflejado por medio de unas espectaculares y elaboradísimas secuencias de vídeo. Sin duda alguna, los fanáticos de los Mechas alucinarán con todas estas escenas.






# Colin McRae Rally

## El mejor rally al mejor precio

La aparición en Platinum de *Colin McRae Rally* suscita una importante pregunta: ¿*V-Rally 2* o *Colin McRae*? La respuesta no es sencilla, ya que aunque *V-Rally 2* supera a *Colin McRae* en muchos aspectos, es innegable que la calidad de *Colin* y su atractivo precio pueden nivelar la balanza.

*Colin McRae* ha sido el primer juego de Rally en recrear con absoluta fidelidad la competición real al presentar carreras en las que los pilotos compiten contra el tiempo y no contra otros coches. Desde este planteamiento tenemos acceso a tres modos de juego: Rally (los ocho tramos de un rally) campeonato (con la sucesión de varios rallies) y contrarreloj en un único tramo. Además, existe una competición para dos jugadores y una escuela.

**EL DESARROLLO DEL JUEGO** gira entorno a ocho rallies con ocho tramos cada uno, en los que encontraremos diversas climatologías, superficies, y horas de día (de noche, amaneciendo, a plena luz...). Eso sí, si somos suficientemente hábiles podremos abrir nuevos circuitos y pasar de los ocho coches iniciales a 12. Como podéis comprobar, las cifras, en lo que respecta a *V-Rally 2*, se quedan un poco pobres.

En el tema técnico nos encontramos con un juego sólido y creíble en el que destacan los efectos de luz de los faros (especialmente de noche) y el hecho de que los coches se deformen y se ensucien a lo largo de la carrera. Los escenarios resultan en general demasiado simples, aunque los coches están construidos con realismo





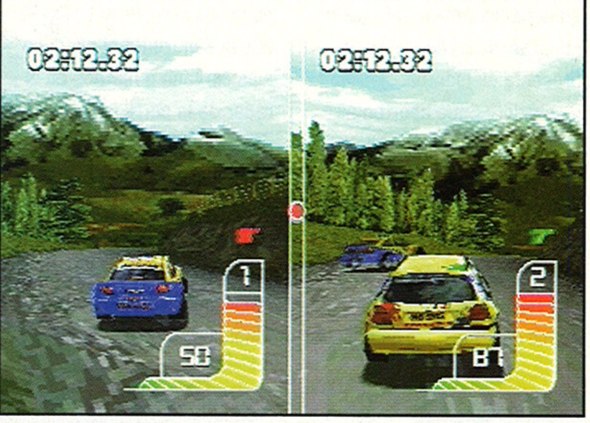


A las innegables virtudes gráficas y jugables de Colin McRae Rally, se une ahora un precio irresistible que le puede volver a colocar entre los simuladores de velocidad más atractivos y más de moda del momento.





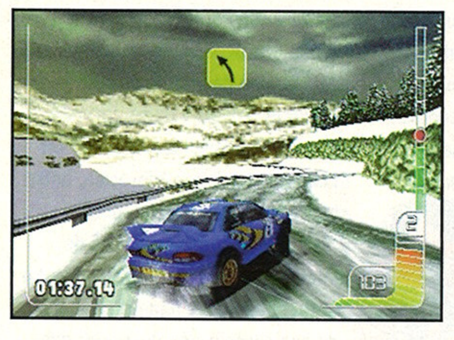





En el modo para dos jugadores competiremos con un fantasma de nuestro rival, lo que significa que aunque podamos verlo no podremos chocar contra él ni entorpecer su avance.

El barro salpicará y ensuciará la carrocería de nuestro vehículo: una muestra más del realismo del juego.








Antes de cada carrera podremos modificar la configuración del coche adaptando la suspensión, los neumáticos o la aceleración, a las condiciones del terreno.

y cuenta con una impagable vista interior desde la que podemos ver las manos del piloto afanándose del volante a la palanca de cambios.

**EN LO QUE RESPECTA A LA JUGABILIDAD,** nos encontramos con que el control de los vehículos es mucho más asequible que en *V-Rally 2*, aunque la dificultad de las pistas y los rígidos tiempos que marcan los rivales pueden ponernos las cosas muy difíciles. Derrapar es de lo más sencillo y salir airosos de las curvas depende más de una buena colocación previa que de un rectificado a tiempo. La conducción es sencilla, aunque eso no significa que se gane con facilidad.

Los coches de *Colin McRae* pesan y se asientan sobre la pista con mayor contundencia que en *V-Rally 2* transmitiendo una mayor sensación de control, al tiempo que los circuitos, menos delimitados en sus márgenes, nos dan más libertad a la hora de robar centímetros en las curvas.

En definitiva, un gran juego de rallies, técnicamente bueno, jugable y divertido. *V-Rally 2* le supera en opciones, modos de juego y calidad gráfica, aunque el control de *Colin McRae* puede resultar más asequible para aquellos que odian dar vueltas de campana y prefieren correr sin tener que estar demasiado pendientes de las incidencias del terreno.

## Escuela de campeones

Uno de los modos de juego de *Colin McRae* nos dará acceso a una escuela de pilotos donde se nos enseñará desde los rudimentos del control del vehículo (frenos, giros...) a situaciones más comprometidas como abrirse en las curvas o derrapar. La escuela cuenta con tres grados y para superar cada uno de ellos tendremos que sacar buenas notas en las distintas pruebas. Como ocurre en el resto del juego, todas las instrucciones se nos dan en perfecto castellano.



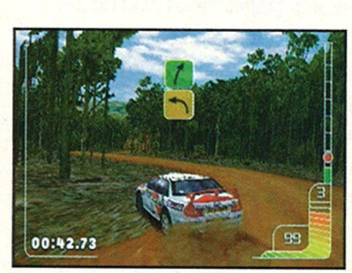


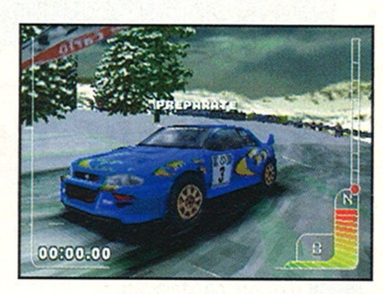
## Para que lo veas desde donde quieras




Podremos optar entre cinco vistas para seguir las carreras. Las tres interiores son las más veloces y entre ellas se encuentra uno de los detalles más realistas de este Colin McRae: la vista desde el salpicadero donde veremos moverse las manos del piloto. Luego tenemos una vista más o menos cercana y una alejada que nos permite prever las trampas del circuito.










# CAPCOM GENERATIONS

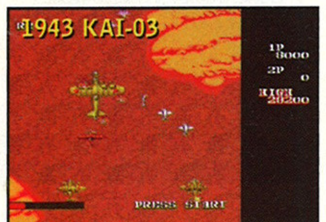
## Como en los viejos tiempos

### WINGS OF DESTINY

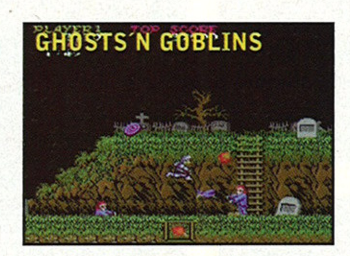









### CHRONICLES OF ARTHUR










Con este recopilatorios, Capcom nos ofrece la posibilidad de disfrutar de algunos de los juegos más emblemáticos de la compañía nipona y algunos de los hitos de los videojuegos en general.

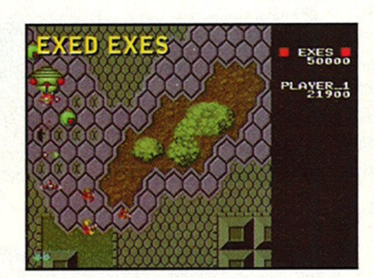
La recopilación consta de cuatro discos cada uno con una temática diferente. Así, en el CD denominado *Wings of Destiny* vamos a encontrar las tres secuelas del genial mata-mata *1942*. *Chronicles of Arthur* se centra en la saga *Ghouls'n Ghost* y *Blazings Guns* en arcades de acción del corte *Commando*. El más flojo de los tres discos es el denominado *The First Generations* donde podremos encontrar cuatro juegos de primerísima generación. Es decir, bastante simplotes y sencillotes.



Cada uno de los CDs incorpora además, una galería de imágenes de los juegos, trucos y datos curiosos, así como la posibilidad de elegir un montón de opciones (vibración, entre ellas) impensables en la época.

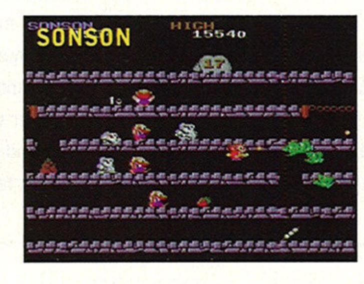
Eso sí, no esperéis gráficos de antología ni versiones mejoradas. Se trata, nada más y nada menos, que de una recopilación de juegos que entusiasmarán a los nostálgicos y que, en su gran mayoría, todavía tienen calidad y jugabilidad suficientes como para entretener a cualquiera... siempre que no espere escenario renderizados, ni personajes poligonales.

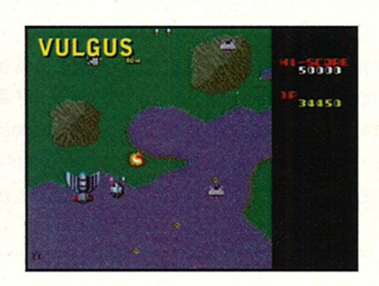
### THE FIRST GENERATIONS










# ATTACK OF THE SAUCERMAN

## Marcianos de serie B

En el año de StarWars, Psygnosis nos obsequia con otro juego de ciencia ficción, pero con una estética totalmente "retro", propia de las películas de los Años 50. En *Attack Of the Saucerman* eres Ed el Grimloid, un marciano con cabeza de calamar, que debe impedir la conquista de la Tierra.

Para ello debes recorrer 6 épocas distintas (28 niveles) enfrentándote a alienígenas malvados y a humanos hostiles, y recogiendo de paso cierta maquinaria y algunos items.

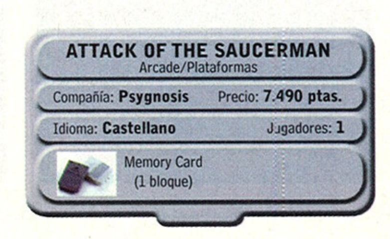
Con este título, Psygnosis intenta combinar la emoción de un arcade con el encanto gráfico de los plataformas 3D tipo *Gex* o *Croc*. No obstante falla en su intento, ya que coge lo peor de cada género. La acción es demasiado infantil y los gráficos son mediocres, con unos mapeados 3D sosos, desprovistos de detalles y por si fuera poco repletos de niebla. Si bien tiene cierta gracia y se deja jugar, no nos perdemos nada si lo dejamos pasar.



*Attack Of the Saucerman* tendrá en algunos puntos el aspecto propio de un plataforma 3D tipo *Croc*, pero con peor realización técnica.



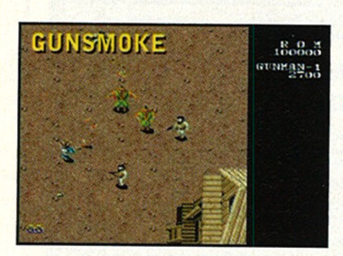
En todas las fases tendremos que recoger varios objetos, eliminar a un montón de enemigos y capturar a unos monstruitos llamados Neds.






## BLAZING GUNS










# VIRUS IT´S AWARE

## Una aventura diferente

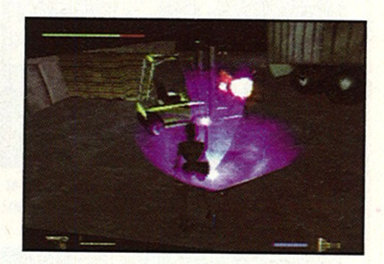
*Virus it´s Aware* nos ha sorprendido gratamente. Inspirado en una película, este título añade a unos escenarios muy bien realizados, un desarrollo completamente distinto al de cualquier otro juego de acción. Pero lo mejor será que vayamos poco a poco.

En *Virus* asumes el papel de una policía (Joan Averil), que debe encontrar al responsable de unas mutaciones que están convirtiendo a la gente en monstruos. Para ello debes atravesar siete niveles realizando una serie de objetivos tipo acabar con el enemigo X, o rescatar a una persona en apuros. Obviamente, esto es más fácil de decir que de hacer, ya que las fases están plagadas de adversarios con los que sólo puedes "razonar" con tu fiel 38. Así pues, la acción se mantiene constante a lo largo de toda la aventura, no haciéndose nunca repetitiva o aburrida. Esto es posible gracias a que los diseñadores del juego han apostado por unos niveles cortos, pero extremadamente intensos, en los que te enfrentas a un montón de enemigos (40 tipos) y situaciones distintas, como resistir tras una barricada el asalto de una horda o buscar el único punto débil de un monstruo solitario.

Lamentablemente no todo es bueno en *Virus*. Estas buenas premisas se echan a perder por la excesiva rigidez en el control del personaje, y por las pobres animaciones empleadas en sus movimientos. Joan se desplaza por la pantalla más rígida que Robocop, y carece de la más mínima flexibilidad. De hecho, hay veces en las que parece que más que mover un personaje estás aparcando un coche. Y es una pena, porque desmerece el excelente trabajo realizado en los escenarios, repletos de juegos de luces y colores.

Pese a eso, *Virus* es un juego entretenido que cualquier amante de la acción sabrá disfrutar, siempre y cuando perdone el tema del control.

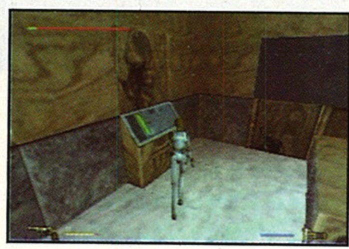








Virus tiene 40 tipos de enemigos distintos, cada uno de ellos con su propio punto débil.



Aunque no es una constante, también hay que buscar interruptores para poder avanzar.




## 360°

## !Hundido¡

En *360º* nos ponemos al mando de unos deslizadores acuáticos armados. Nuestra misión es competir en unas carreras que se realizan en cuatro circuitos, que a su vez se dividen en cuatro pistas. Si bien en las tres primeras el objetivo es llegar el primero a la meta, en la última nuestra tarea es acabar con nuestros rivales.

Lamentablemente, este sugerente planteamiento no llega a cuajar por un desarrollo técnico nefasto. *360º* tiene un poping bestial, con escenarios que aparecen súbitamente de la nada, y efectos visuales propios de consolas de 8 bits.

Escenarios repetitivos, una I.A. inexistente y un control nefasto dan la puntilla a este juego incapaz de gustar a nadie, salvo algún nazareno ansioso de adelantar Semana Santa.





En la última pista de cada circuito tendremos que enfrentarnos a nuestros rivales en un "todos contra todos".






## EVIL ZONE

# Anime en estado puro

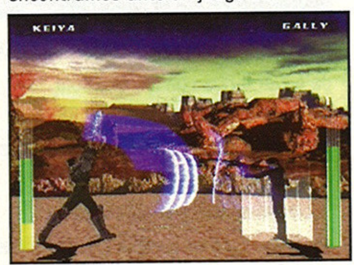


El juego tiene un marcado aire anime, hasta el punto que en el modo historia las transiciones se presentan como episodios de una serie.



Este título de Titus nos emplaza en un mundo alternativo, en el que 9 guerreros compiten entre sí para ver quien es el encargado de luchar contra un demonio malvado.

Aunque a nivel gráfico nos encontramos ante un juego 3D bastante vistoso, sin duda lo más llamativo de *Evil Zone* es su innovador sistema de control. Sólo tiene un botón de ataque y uno de defensa, y todos los golpes se obtienen mediante combinaciones de la cruceta y del botón de ataque.



Aunque al principio cuesta un poco adaptarse a este nuevo control, no se tarda mucho en empezar a dar golpes especiales potentillos. No obstante, este sistema limita mucho el número de combos posibles, por lo que es probable que a los únicos a los que logre convencer del todo sea a los jugadores más torpones.



**EVIL ZONE**
Lucha

Compañía: **Titus** Precio: **7.990 ptas.**
Idioma: **Inglés** Jugadores: **1-2**
Memory Card (1 bloque)

Gráficos 7 Sonido 6 Diversión 5

- La ambientación a lo manga.
- Es fácil dar golpes especiales.

- Pocos luchadores, y no hay diferencias en su control

**5**

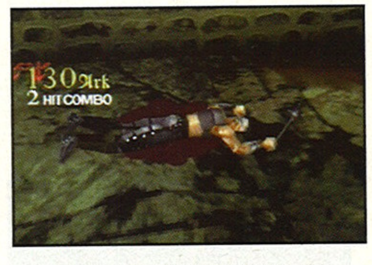
*Evil Zone* es un juego divertido, pero que se hace corto por el escaso número de personajes y por su simpleza de control. Para fanáticos del manga.

## KAGERO DECEPTION II

# Lucha entrampada

Kagero Deception II es la segunda parte de un título bastante original que salió hace un par de años: *Devils Deception*. En él nos poníamos en el papel de un noble que hacia un pacto con el diablo para volver a la vida y vengarse de sus asesinos. Con este fin debía recorrer las habitaciones de su castillo plantando trampas con las que eliminar a cuantos se adentraban en su interior.

*Kagero Deception II* mantiene este planteamiento, aunque también incorpora algunos cambios. Ahora eres Millenia, una joven humana educada por una raza de inmortales, los Timenoids, y encargada de guardar sus mansiones. Para ello debes poner trampas por los suelos, paredes y techos de las habitaciones de los castillos comprendidos en los 30 niveles.




*KGD II* se centra en el combate, ya que en las escenas animadas tipo rol en las que se va desvelando la trama, no tenemos participación y lo único que podemos hacer entre combates es diseñar trampas nuevas con las que acabar con los adversarios más rápidamente.




Lamentablemente, los combates no suelen tener mucha emoción ya que si bien los enemigos pueden atacarte con sus armas, tú sólo puedes hacerlo con tus trampas. Eso suele convertir las partidas (sobre todo cuando te enfrentas a varios rivales ) en un "corre corre que te pillo" por los pasillos, mientras tratas de esquivar sus golpes y guiarlos hacia las trampas.




En general *Kagero Deception II* tiene momentos en los que logra divertir, pero suele resultar bastante lento. Es un juego repetitivo, con algunos momentos crudos a la hora de eliminar a los enemigos, y que, por si fuera poco, está en inglés.

Puede entretener a los que les guste "comerse el tarro", pero al resto de los jugadores no terminará de convencerles del todo.




En *Kagero Deception II*, dependiendo del daño que hagas obtendrás más o menos dinero (Ark) con el que diseñar trampas nuevas...




... Para hacer la mayor cantidad de daño, debes combinar entre sí (como en estas pantallas) varias trampas.



**KAGERO DECEPTION II**
Lucha/Rol

Compañía: **Tecmo** Precio: **7.990 ptas.**
Idioma: **Inglés** Jugadores: **1**
Memory Card (1 bloque) Dual Shock

Gráficos 7 Sonido 5 Diversión 5

- Los combos en las trampas
- El paso a la vista en 3ª persona

- Es repetitivo.
- La parte de rol no pinta casi nada.

**5**

*KGDII* es un juego con muchos altibajos. Su original planteamiento no acaba de cuajar del todo por su desarrollo lento y un tanto monótono.

# RUGRATS: SEARCH OF REPTAR

## Igualito que en la tele






El objetivo es conseguir las piezas del puzzle. Hay, más de las necesarias por lo que podemos acabar el juego sin visitar todos los niveles.



La principal virtud de este juego de THQ es que es un fiel reflejo de la serie de dibujos animados e incluso se ha doblado con las voces de los actores que doblan la serie. Los personajes (llegamos a controlar a todos, incluido Spike) emplean sus comentarios característicos y están calcados de los dibujos, pese a su diseño poligonal.

Además, estamos hablando de un título muy variados que tan pronto nos propone una partidita de mini-golf como una guerra de tartas, una carrera tras una oca o una improvisada actuación circense.

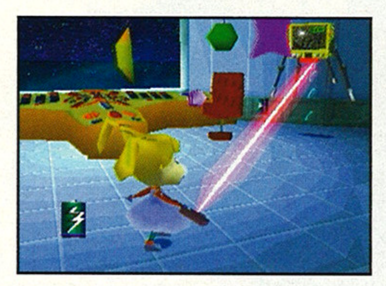
Sin embargo, las deficiencias técnicas echan por tierra gran parte del atractivo del juego. Y es que, tener que pelear con una cámara que se empeña en llevarnos la contraria, con un control para nada obediente y con unos personajes poco ágiles, termina por desesperar.

De todos modos, la dificultad del juego es anecdótica y podemos ver los títulos de crédito un par de horas después de haber empezado a jugar. Es cierto que aún después de acabarlo podemos encontrar nuevos niveles si volvemos a jugar y también es cierto que (olvidando el tema del control) el juego se hace divertido y apetece descubrir qué viene después.

Los jugadores más jóvenes sabrán encontrarle el gusto, especialmente los fans de la serie, pero los más mayores o los que busquen juegos realmente emocionantes se encontrarán muy decepcionados.

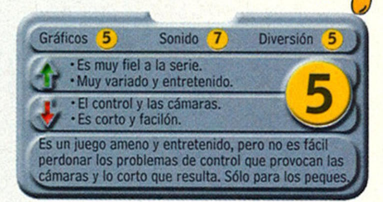


Las entradas a los niveles están repartidas por la casa: suelen ser objetos normales como esta cesta.
A veces se necesita un número específico de piezas de puzzle.








# COMMAND&CONQUER: RED ALERT (PLATINUM)

## Pensar para conquistar

La saga *Command & Conquer* está considerada como la mejor serie de juegos de estrategia en tiempo real que hay en PlayStation y de los tres títulos aparecidos, este *Red Alert* se ha convertido, con su paso a Platinum, en el más interesante.

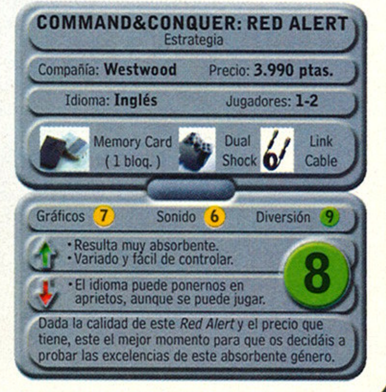
Supera ampliamente a *Command & Conquer* al incluir nuevos tipos de unidades (incluso médicos o perros) y misiones. Es parecido a *Retaliation* (que no es más que una ampliación), pero tiene mejor precio.

Como todo juego de estrategia en tiempo real, *Red Alert* nos propone la construcción de una base en la que tenemos que controlar todos los recursos, al tiempo que nos obliga a enfrentarnos a varios bandos rivales. Deberemos estar pendientes de la fabricación de tanques y torretas defensivas, a la vez que lanzamos una ofensiva controlando las evoluciones de docenas de unidades, ya sean aviones, barcos o infantería. Llega a hacerse totalmente absorbente. Además, incluye dos CDs con los que dos jugadores (vía Link Cable) pueden enfrentarse simultáneamente.

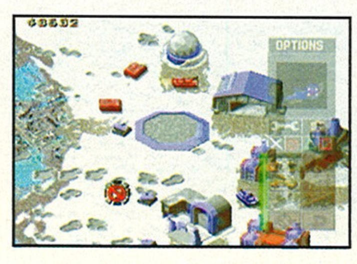
La pena es que esté en inglés. Por lo demás, es una gran opción para los seguidores de los wargames.




Podremos configurar misiones eligiendo terrenos, nivel de tecnología, rivales...









# SI DESDE PEQUEÑO YA TE GUSTABA NAVEGAR, IMAGÍNATE AHORA.

## CON CTV-JET ES MÁS FÁCIL Y MÁS RÁPIDO.

CTV-JET es el mejor servicio de pago para acceder a Internet. Tienes ventajas que no te ofrece nadie a un precio tan competitivo:

- 5 direcciones de correo
- Conexión RDSI al mismo precio
- 10 MB de espacio web
- Soporte técnico los 365 días
- Garantía de velocidad de acceso.

Navega por la red, desde hoy mismo, con un servicio de calidad y al mejor precio. Y el segundo año a un precio todavía mejor: gratis.

Conexión anual
**9.900 + IVA**
+
**1 AÑO GRATIS**
Y con modem de 56 Kbps, 19.500 + IVA

**LLAMA GRATIS AL 900 902 000**
www.ctv-jet.com/conectate

Promoción válida hasta el 31-8-1999 o primeros 80.000 abonados.



# Shoot'em up
# ¡¡Descarga adrenalina!!

Los shoot'em up son un género tan antiguo como los propios videojuegos, tanto, que todavía es fácil escuchar la frasecita de "está matando marcianos" aún cuando estemos enfrascados en una complicada partida de estrategia o guiando a la señorita Croft por enrevesados mapeados.

El éxito de este género se asienta en cualidades tan atractivas como acción frenética, mucho ritmo y espectacularidad a manos llenos. Sin embargo, los shoot´em up se han diversificado y ahora se pueden encontrar más opciones que la típica navecita combatiendo contra hordas de invasores terrestres. Aquí tenéis algunos de los ejemplos más representativos del momento.

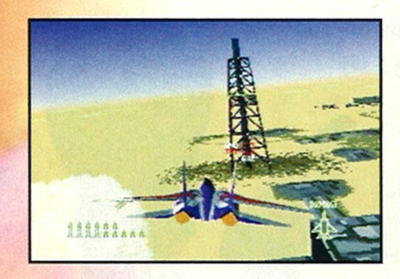
# AIR COMBAT

## El abuelo del escuadrón

Compañía: **Namco** Precio: **3.490 ptas** Idioma: **Inglés**

Periféricos: Memory Card 1 bloque · NeGcon · Joystick · Pad Digital · Analógico

**Valoración** Gráficos: R Diversión: B Calidad/precio: B






**Este título de Namco fue uno de los primeros juegos en acompañar a PlayStation en su lanzamiento y, la verdad, impresionó. Sin embargo, el tiempo no pasa en balde y ahora sus deficiencias técnicas pueden parecer insalvables.**

A caballo entre el simulador de vuelo y el shooter puro y duro, *Air Combat* nos pone al frente de una escuadrilla de pilotos mercenarios. Nuestra misión: derrotar a militares sin escrúpulos que han tomado el poder mediante un golpe de estado. El método: destruir unos objetivos específicos (aviones, refinerías, almacenes de suministros, etc.) repartidos a lo largo y ancho de quince fases. La manera: pilotando uno de los quince modernos aviones de combate que el juego incluye.

Al principio disponemos muy pocos aparatos, perc según vamos ganando dinero al destruir los objetivos, podemos comprar más y ampliar nuestra escuadrilla. Cada avión tiene unas características propias (como resistencia o maniobrabilidad) lo que los hace más o menos recomendables para una misión u otra.

Sin duda, este es el mejor rasgo del juego, ya que por todo lo demás es un título claramente desfasado. Sus gráficos son pixelados y repetitivos y sus modos de juego más bien escasos. Hoy por hoy, el mayor atractivo de *Air Combat* radica en su bajo precio, ya que no puede competir en ningún otro campo.



Las imágenes demuestran que *Air Combat* se ha quedado técnicamente muy atrás.



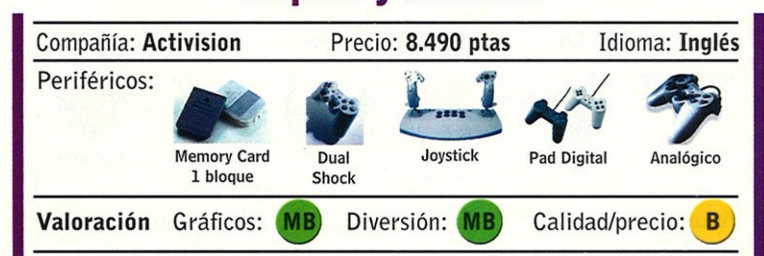
Poder aumentar nuestra escuadrilla con el dinero de las misiones, es uno de sus grandes atractivos.

# APOCALYPSE

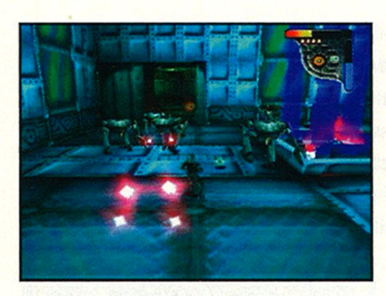
## Dispara y disfruta

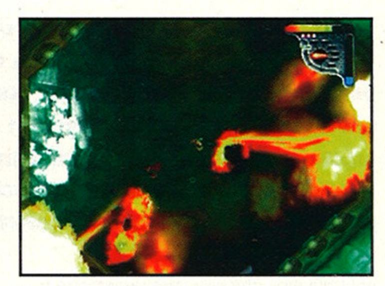
Compañía: **Activision** Precio: **8.490 ptas** Idioma: **Inglés**

Periféricos:




**Valoración** Gráficos: MB Diversión: MB Calidad/precio: B





Las cámaras automáticas nos llevarán de una vista cenital como ésta, a casi un primer plano.

**Bruce Willis prestó el rostro al protagonista de este frenético mata-mata para darle un carisma especial. Sin embargo, el juego no necesita el aditivo de un rostro famoso para encandilar a los seguidores del género. Especialmente a los que estén cansados de navecitas y marcianos invasores.**

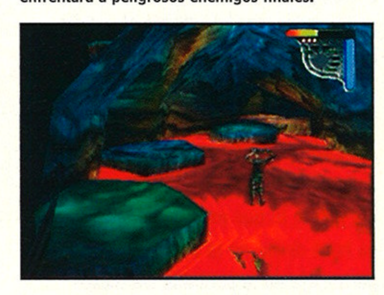
Siguiendo la pauta de los clásicos del shoot'em up, *Apocalypse* se presenta como un juego en el que lo importante es disparar a todo lo que aparezca en pantalla evitando que nos maten a nosotros. Reflejos y nervios de acero, mucha velocidad y mucha adrenalina. Sin embargo, *Apocalypse* aporta un aliciente extra: escenarios 3D. Gracias al uso de los polígonos, disfrutaremos de zooms y acercamientos de cámara que aumentan la espectacularidad de su explosivo desarrollo y al tiempo amplían las posibilidades del juego al ofrecernos la opción de avanzar el cualquier dirección y buscar caminos alternativos.

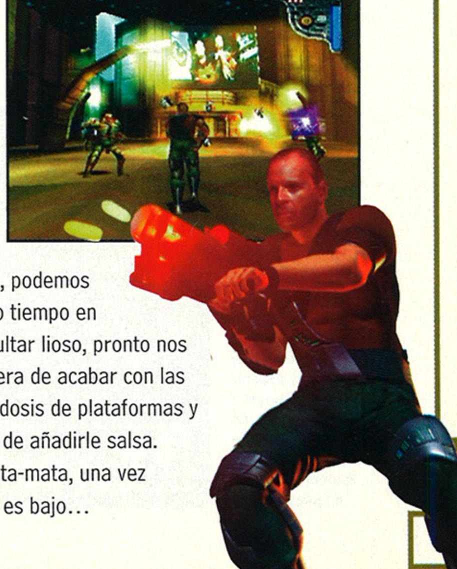
Sin embargo, lo más atractivo no es su soberbio apartado gráfico, si no lo divertido que resulta. Gracias al inteligente uso de los dos sticks analógicos, podemos correr en una dirección y disparar al mismo tiempo en la contraria. Aunque al principio puede resultar lioso, pronto nos damos cuenta de que esta es la única manera de acabar con las hordas de enemigos que nos atacan. Unas dosis de plataformas y una inmensa colección de armas, terminan de añadirle salsa.

Lo único malo es que, como todos los mata-mata, una vez acabado pierde interés. Su precio tampoco es bajo...



Como en todo buen mata-mata, Apocalypse nos enfrentará a peligrosos enemigos finales.





# ASSAULT

## Acción por los cuatro costados




**Las invasiones alienígenas han sido, en la inmensa mayoría de los casos, la fuente de inspiración de los shoot´em ups. *Assault* no podía ser menos, y nos propone asumir el control de uno de sus dos protagonistas para adentrarnos en un torbellino de acción, explosiones y efectos de luz amenizado con un ritmo trepidante.**

En *Assault* tenemos que afrontar un total de 10 extensos niveles eliminando a a todas las criaturas que aparezcan en pantalla, recogiendo una considerable variedad de armas, saltando los obstáculos y abismos que aparezcan a nuestro paso y destruyendo los objetos del escenario que nos impidan avanzar. En todos los niveles también tendremos que enfrentarnos a los sempiternos jefes de final de fase, que en este caso no son muy complicados de batir, aunque sí muy atractivos gráficamente.

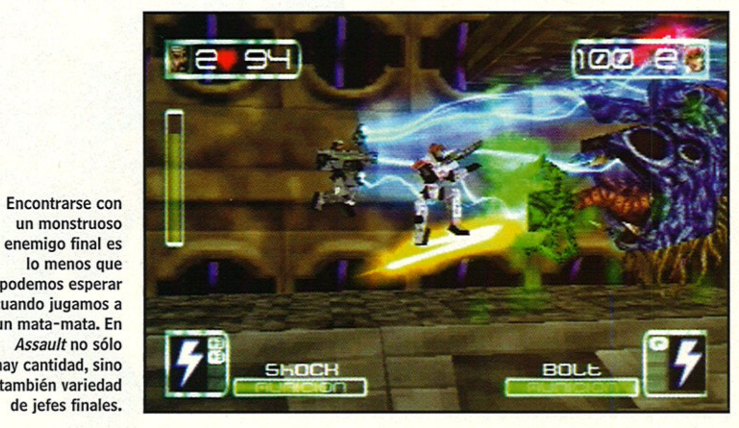


Pese a contar con un detallado entorno 3D, el desarrollo es lineal, es decir, existe un único camino, aunque gracias a sus vistosos cambios de perspectiva se aleja de los shoot'em ups más clásicos, como *R-Type*.



Por desgracia, el maremágnum provocado por las continuas explosiones y efectos de luz de las armas afectan seriamente la visibilidad del juego, lo que en más de una ocasión os hará dudar de la posición de vuestro personaje en la pantalla. De todos modos, se trata de un juego muy atractivo y jugable, sobre todo en el modo para dos jugadores.

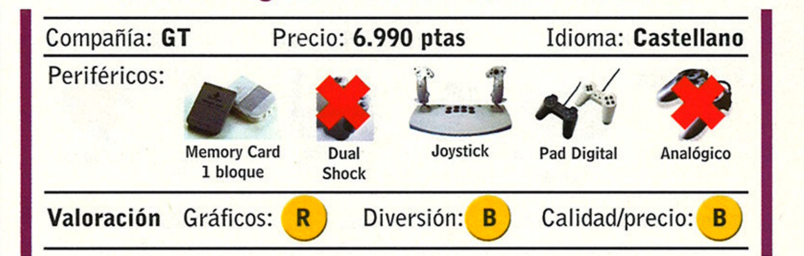





Encontrarse con un monstruoso enemigo final es lo menos que podemos esperar cuando jugamos a un mata-mata. En *Assault* no sólo hay cantidad, sino también variedad de jefes finales.

# B-MOVIE

## Con el regusto de los años sesenta




**Las películas de ciencia ficción de los años 60, en las que los platillos volantes y las invasiones extraterrestres eran los principales protagonistas, han tenido con *B-Movie* su homenaje jugable en PlayStation.** Sólo hace falta fijarse en cualquiera de los elementos que componen el juego, como la música, los efectos de sonido o el diseño de los platillos, para darse cuenta de que han sido cuidados al máximo, respetando el ambiente de estas películas, lo que consigue otorgarle una identidad propia.

Respecto a otros Shoot'em ups, su esquema de juego incorpora, principalmente, dos novedades. La primera es que en *B-Movie* no sólo tendremos que disparar a todas las naves alienígenas que se pongan a tiro, sino que además tendremos que cumplir una gran variedad de objetivos, como proteger a un camión con supervivientes o rescatar a unos científicos. Además, cabe destacar que los científicos que rescatemos nos servirán para investigar nuevas armas y naves, siendo ésta la única forma de ampliar nuestro arsenal.

La segunda novedad, aunque no menos importante, reside en la completa libertad de movimientos que ofrece el juego y que logra que el desarrollo de *B-Movie* se aleje del típico camino prefijado que presentan la inmensa mayoría de los títulos de este género, lo que le dota de dinamismo.

Gráficamente es correcto y llega a ofrecer una buena sensación de velocidad, pero la endiablada dificultad de todas y cada una de las 21 misiones lo convierte en un título recomendado sólo para los pilotos más expertos.




Gracias a la investigación de un grupo de científicos podremos ampliar nuestro arsenal.







# COLONY WARS VENGEANCE

## La otra manera de matar marcianos

Compañía: **Psygnosis** Precio: **7.490 ptas** Idioma: **Castellano**

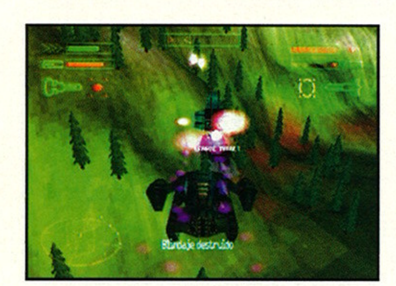
Periféricos: Memory Card 1 bloque, Dual Shock, Joystick, Pad Digital, Analógico

**Valoración** Gráficos: **MB** Diversión: **E** Calidad/precio: **MB**

**C*olony Wars* significa la sofisticación del género al sustituir la simpleza de una nave que se desplaza por la pantalla por una cabina de mandos cargada de posibilidades.** La idea sigue siendo idéntica: disparar a naves enemigas, pero ahora lo haremos desde la perspectiva de un simulador.

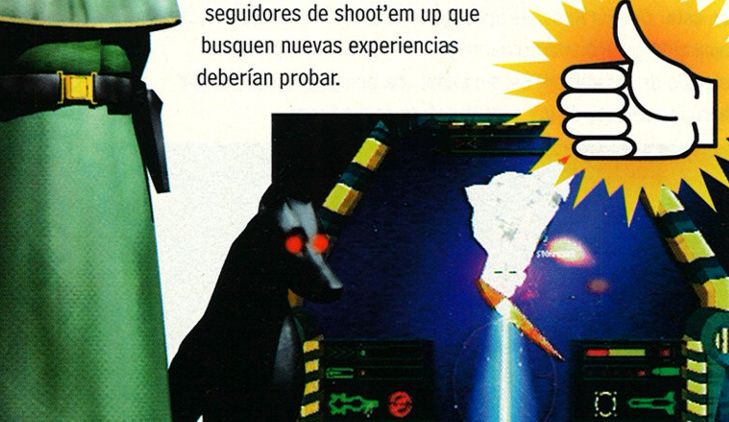
Pero no os asustéis, aunque *Colony Wars Vengeance* nos obliga a usar todos los botones del pad, el control de las naves es tan intuitivo que tras un par de partidas seremos consumados pilotos estelares. Además, este planteamiento aporta numerosos alicientes al género al permitir una increíble diversidad de misiones: proteger convoyes, destruir meteoritos, sacar mineral, arrastrar generadores... Generalmente estas tareas se complican con situaciones inesperadas que nuestros compañeros nos explicarán en perfecto castellano. Además, el éxito o fracaso de la misión determina el resto del juego, cambiando las siguientes misiones en función de si hemos sido capaces de eliminar a una avanzadilla enemiga o la hemos dejado infiltrarse en nuestras filas.

Es un juego largo, difícil, variado y muy divertido que además está adornado por un sólido y espectacular apartado gráfico. Un juego que todos los seguidores de shoot'em up que busquen nuevas experiencias deberían probar.



Además de las fases espaciales, también nos enfrentaremos a misiones sobre la superficie.



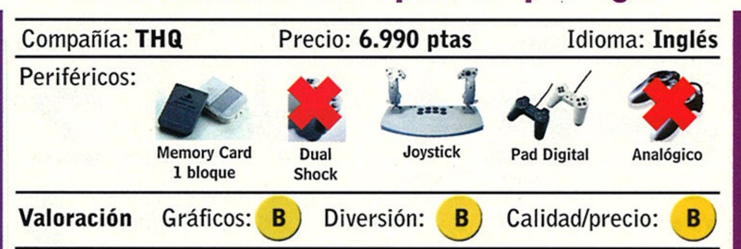


# G-DARIUS

## Un matamarcianos pasado por agua

Compañía: **THQ** Precio: **6.990 ptas** Idioma: **Inglés**

Periféricos:




**Valoración** Gráficos: **B** Diversión: **B** Calidad/precio: **B**









**Esta última entrega de la saga *Darius* tiene una calidad gráfica excelente, con escenarios y naves poligonales repletos de detalles. Sin embargo, aunque estos gráficos crean un mundo pseudo 3D casi perfecto, lo cierto es que *G-Darius* mantiene el esquema tradicional de scroll horizontal a la derecha.**

Al igual que en sus antecesores, nos las tenemos que ver contra cientos de robots con forma de seres acuáticos, que intentarán volar nuestra nave en mil pedazos. Para defendernos de ellos, no sólo debemos esquivar sus disparos, sino recoger unas esferas de color con las que mejorar nuestro armamento.

Al final de cada una de las 15 fases del juego nos tenemos que enfrentar a un enorme jefe final que llena literalmente la pantalla con sus disparos. Estas son sin duda las partes más difíciles del juego, ya que los fondos en los que aparecen los enemigos tienen unos colores muy recargados, que dificultan la visión de los disparos y a veces incluso la de nuestra nave.

Aunque *G-Darius* cuenta con tres modos de juego distintos (Arcade, Vs Boss y Dos jugadores), hay que reconocer que su desarrollo es un tanto monótono, lo que a la larga le quita algo de garra.

Una lástima, porque con una mejor visibilidad (por lo de la confusión de los disparos) y algo más de variedad, sería de lo mejorcito. Aún así sabrá divertir a los seguidores del género.





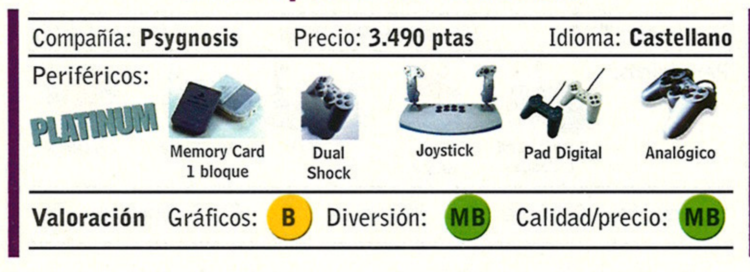

El rasgo más característico de este título son sus enemigos con forma de criaturas acuáticas.

# G-POLICE

## Helicóptero de combate

Compañía: **Psygnosis** Precio: **3.490 ptas** Idioma: **Castellano**

Periféricos:



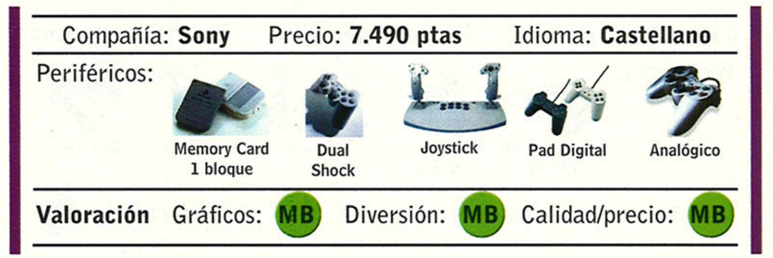

**Valoración** Gráficos: B Diversión: MB Calidad/precio: MB

# OMEGA BOOST

## Emociones tan fuertes como rápidas

Compañía: **Sony** Precio: **7.490 ptas** Idioma: **Castellano**

Periféricos:




**Valoración** Gráficos: MB Diversión: MB Calidad/precio: MB

**Igual que ocurre con *Colony Wars*, *G-Police* es un shoot'em up que aporta al mero mata-mata los alicientes de un simulador de combate y una variedad de situaciones casi imposible de encontrar en un "matarmacianos" tradicional.**

En *G-Police* tenemos que pilotar una moderna nave a caballo entre los aviones y los helicópteros, cuya versatilidad y maniobrabilidad la convierten en el vehículo ideal para la lucha urbana. A los mandos de la nave nuestra tarea será vigilar por la paz en un futuro catastrofista, donde las ciudades están protegidas bajo inmensas cúpulas.



Cada fase nos depara numerosas misiones que pueden ir desde destruir a las naves de las bandas mafiosas, a custodiar el coche del Presidente. Por supuesto, en medio de una misión podemos recibir instrucciones (en castellano) alterando el objetivo o añadiendo nuevas tareas como seguir a un camión sin que nos detecten o bloquear la salida de la ciudad.

Gráficamente encontramos un entorno 3D totalmente libre, edificios sólidos y vehículos veloces. Sin embargo, apenas hay línea de horizonte y hasta que no estamos casi encima de los objetos no vemos más que un muro negro frente a nosotros. Esta deficiencia gráfica resta bastante espectacularidad a un juego que, por otra parte, resulta largo y entretenido. Sin embargo, si queréis un shoot'em up con pinta de simulador, nuestra recomendación es *Colony Wars*.



Podemos elegir entre diversas vistas, e incluso optar por un modo alta resolución que amplía la línea del horizonte, aunque merma la velocidad general del juego.









**Dentro de los shoot´em ups, los protagonizados por Mechas se han convertido en un subgénero muy apreciado en Japón, en el que *Omega Boost* se ha ganado a pulso un puesto de honor debido a su elevada calidad.**

En contra de lo habitual, *Omega Boost* es un shoot´em up completamente 3D que ofrece al usuario una completa libertad de movimientos. Cuenta con un total de 9 fases y una serie de niveles ocultos que presentan, a grandes rasgos, una estructura muy parecida, en la que se combinan de forma continua las hordas de naves alienígenas y los gigantescos enemigos de final de fase. Su principal virtud reside en la extraordinaria sensación de velocidad y vértigo que encierra cada segundo de juego, que consigue atrapar al usuario con vistosísimos tiroteos multitudinarios, giros de 180 grados a alta velocidad y espectaculares explosiones.

Sus principales inconvenientes residen en su duración (no es demasiado largo) y en el número de armas que pone a nuestra disposición. A pesar de esto, *Omega Boost* es un juego impecable a nivel técnico, con un apartado gráfico sobresaliente y un sistema de juego muy alejado de lo habitual. Es, sin duda, una pequeña maravilla que hará las delicias de los seguidores de este género.



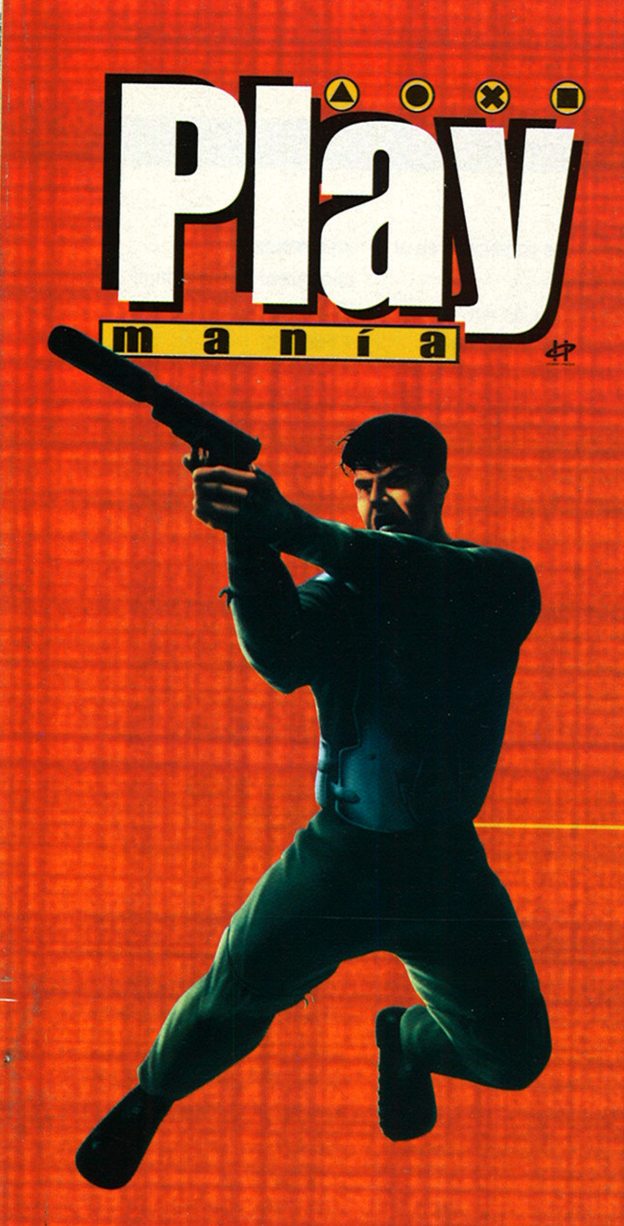
El diseño de los enemigos finales sigue fielmente las pautas de los dibujos animados japoneses.



El continuo ir y venir de disparos, explosiones y efectos de luz no afecta a la visibilidad del juego.

Play manía

# Guías & Trucos









# Gex: Deep Cover Gecko

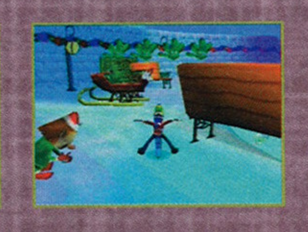
**• Selección de nivel y trucos**
Pausa el juego, y pulsa y mantén presionado el botón L2 al tiempo que aprietas:
↑, ●, →, ↑, ←, →, ↓.
Quita la pausa y presiona Select para acceder al menú de trucos y de selección de nivel.

**• Frases de Gex**
Pausa el juego y pulsa y mantén el botón L2 al tiempo que aprietas:
↓, →, ←, ●, ↑, →.
Después, quita la pausa y pulsa Select siempre que quieras que Gex suelte algún comentario.

**• Invencibilidad**
Pausa el juego y pulsa y mantén el botón L2 al tiempo que aprietas:
↓, ↑, ←, ←, ▲, →, ↓.







## ABE'S ODDYSEE

**• Acceso a todos los niveles:**
En la pantalla del menú ilumina "Options" y presiona:
↓, →, ←, →, ■, ●, ■, ●, ■, →, ← mientras mantienes pulsado R1.

**• Todas las escenas cinemáticas:**
Ilumina "Options" y mientras pulsas R1 presiona:
↑, ←, →, ■, ●, ■, →, ←, ↑, →.

**• Pedos de color verde:**
En cualquier momento del juego, mientras mantienes pulsado R1, pulsa:
↑, ←, →, ■, ●, ✖.

**• Todas las canciones valen:**
Con este truco cualquier sonido que emitas desactivará los puzzles musicales y de voz. En cualquier momento del juego mantén pulsado R1 y sin pausar pulsa esta secuencia:
↑, ●, ←, ✖, ↓, ■, →.

## APOCALYPSE

**• Check point:**
Al activar este truco pondrás en marcha todos los puntos de salvar (Check Point) de los distintos niveles. Así no tendrás que repetir toda la fase cada vez que pierdas una vida.
Para activarlo comienza una partida y pausa. Presiona L1 y sin soltarlo pulsa:
■, ●, ✖ y suelta L1.

**• Vidas infinitas:**
Pausa el juego y presiona L1 y sin soltarlo presiona:
▲, ●, ✖, ■ sin dejar de pulsar L1.

**• Todas las armas:**
Pausa el juego y pulsa L1 y sin soltarlo presiona:
■, ●, ↑, ↓, ✖, ■.

**• Recuperar energía:**
Pausa el juego y pulsa L1 y sin soltarlo presiona:
■, ✖, ▲, ●

**• Invencibilidad:**
Pausa el juego y pulsa L1 y sin soltarlo presiona:
↓, ↑, ←, →, ▲, ↑, →, ↓.

**• Abrir todos los niveles:**
Pausa el juego y pulsa L1 y sin soltarlo presiona:
▲, ↑, ✖, ↓.

**• Vidas Infinitas:**
Pausa el juego y pulsa L1 y sin soltarlo en ningún momento presiona:
▲, ●, ✖, ■.

## BUST-A-MOVE 2

**• Nuevas fases:**
En la Pantalla de "Game Start", "Time Attack", y "Options" debes pulsar esta secuencia:
R1, ↑, L2, ↓.
Entra entonces al Modo Puzzle.

**• Créditos extra.**
En la pantalla del título selecciona options y pulsa esta secuencia:
←, →, R1, R2, L2, L1, ↑ y ↓.
En la esquina superior derecha aparecerá un contador de 30 segundos. Ilumina la opción "credits" y pulsa ✖ tantas veces como puedas en ese tiempo.
Al principio los créditos crecerán rápidamente, pero luego será más costoso. Si eres rápido y no te cansas podrás contar hasta con 30 créditos.

**• Escoger los personajes en el modo puzzle:**
Entra en la opción Puzzle y en la pantalla en la que eliges entre A y B debes pulsar la siguiente secuencia:
←, ←, ↑, ↓, y L1 + L2 + R1 + R2 simultáneamente.

**• Llegar al final:**
En la pantalla "Start" pulsa:
✖, ←, → y ✖.
Con esta sencilla combinación se te abrirán todos los caminos.

**• Código con sorpresa:**
Pulsa en la pantalla del título:
✖, ←, → y ✖
Sabrás que el truco está en marcha si ves aparecer a un hombrecito en la esquina derecha.

## COLIN MCRAE RALLY

Introduce cualquiera de estos códigos como si fueran tu nombre en la pantalla correspondiente.

**• Peasouper:**
Niebla en todos los escenarios

**• Buttonbash:**
Aceleramos machacando los botones. Ya sabéis, como en los juegos de Olimpiadas.

**• Heliumnick:**
Cambia la voz del copiloto.

**• Directorcut:**
Permite "jugar" con las repeticiones.

**• Kitcar:**
Activa la función Super Turbo. Pulsa Select cuando la barra verde esté llena.

**• Moreoomph:**
Los motores tendrán el doble de potencia.

**• Forklift:**
Dirección en las cuatro ruedas

**• Blancmange:**
Si comenzamos a jugar en el modo rally o en el trial mode y nuestro coche será gelatinoso.

**• Nightrider:**
Podremos conducir siempre de noche y algunos circuitos cerrados estarán abiertos.
Si volcamos, las luces se apagarán y un rayo nos devolverá a la pista.

## COLONY WARS VENGEANCE

Sí, ya sabemos que este juego de Psygnosis no es precisamente facilito, así que os hemos preparado una lista con todos los passwords necesarios para alegraros la vida y evitar que os desesperéis en las zonas más completas. Estos son sus efectos:

**• Blizzard:**
Activa todos los trucos.

**• Stormlord:**
Desactiva todos los trucos.

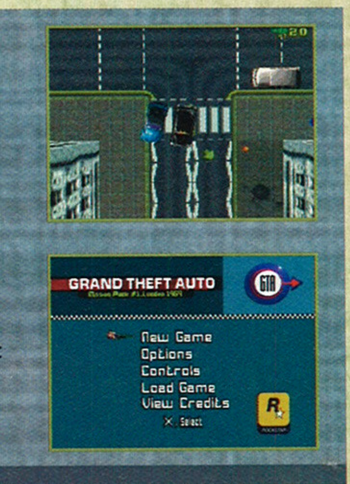
**• Tornado:**
Todas las armas disponibles.

**• Thunderchild:**
Todos los pilotos seleccionables.

**• Avalanche:**
Crepúsculo.

**• Chimera:**
Armas secundarias infinitas.

# Grand Theft Auto London




**• Trucos con sustancia.**
Introduciendo como nombre del jugador las siguientes palabras obtendrás ventajas tales como poder elegir nivel y contar con muchísimas vidas. Podrás activar los dos trucos en la misma partida gracias a la opción renombrar:
99 Vidas: MCVICAR
Todos los niveles: RAZZLE

# Kagero Deception 2







**• Sound test:**
Pulsa R1 (4 veces), R2 (6 veces) en la pantalla del título. Un alarido te confirmará que has introducido el truco correctamente, al tiempo que aparecerá una nueva opción en la pantalla que te permitirá trastear con el sonido.

**• Arks Extra:**
Introduce como nombre Astarte para empezar el juego con 2800 Ark. O, lo que es lo mismo, con más dinero para poner trampas.

**• Sorpresas de Tecmo:**
Si te acabas el juego 4 veces, podrás ver los cuatro posibles finales, pero además, cuando empieces una quinta vez, podrás disfrutar de algunas "sorpresitas" directamente importadas de otros títulos de Tecmo.

**• Hydra:**
Vidas infinitas.

**• Vampire:**
Escudo ilimitado.

**• Dark Angel:**
Las armas no se calientan.

**• Demon:**
Acceso a cualquier nivel.

## COOLBOARDERS 2

**• Siete pistas más:**
En la pantalla del menú principal mueve el cursor sobre las opciones: FREE STLYLE, COMPETITION, BOARD PARK, OPTION, HALF PIPE, BIG AIR y FREE STYLE. Presta atención, porque es necesario que lo hagas justo en este.
Ahora debes pulsar L1 + L2 y, mantenerlos apretados mientras pulsas diez veces ✖. Ya puedes correr: toda esta combinación debes realizarla en menos de cuatro segundos.

## ELIMINATOR

Introduce estos trucos como nombre del piloto en la pantalla correspondiente.

**• Nivel Secreto:**
WAKYLEVL. Nota: Si activas este truco, todos los demás trucos se desactivarán inmediatamente.

**• Invulnerabilidad:**
CLEVALAD. Absolutamente nada puede dañarte mientras este truco esté activo.

**• Armas Principales al Máximo:**
GUNCRAZY. Todas las armas principales conectadas, y a máxima potencia.

**• Armas Secundarias al Máximo:**
MAXMEOUT. Todas las armas secundarias conectadas, y con un límite de munición de 99.

**• Conducir un Cádillac:**
NEWWEELS. Cuando utilices este truco, vete a la pantalla de selección de vehículos para escoger el cádillac.

## FIFA 99

**• Cambios ilimitados:**
Este truco nos permitirá realizar tantos cambios como queramos a lo largo de los partidos.
Para activar el truco entra en la pantalla 'Editar Equipo' y presiona:
L1, L2, R2, R1, ●, X, ■, ▲, START, SELECT.

**• Encontrar una estrella.**
Si buscas a Ronaldo y no has conseguido dar con él no te agobies. Lo encontrarás en Inter de Milán o en la Selección Nacional Brasileña bajo el nombre de A.Calcio.

## GRAND THEFT AUTO: LONDON

**• Trucos varios:**
Si introduces el siguiente código como nombre del jugador en la pantalla correspondiente obtendrás un montón de ventajas extra, tales como tener abiertos todos los niveles y salir de la cárcel gratis en cuanto te detienen. La palabra mágica es: GETCARTER

## HEART OF DARKNESS

**• Selección de nivel:**
Con este truco podrás acceder a cualquiera de las 8 fases del juego y a cada uno de sus respectivos niveles.
Para ponerlo en marcha lo primero que tienes que hacer es apagar la consola si es que la tienes encendida. Después, sitúa el mando en el puerto para el segundo jugador. Ahora tienes que presionar los cuatro botones superiores (L1, L2, R1 y R2) y encender la consola (con el juego dentro, claro) y cin soltar los botones.
Espera a que aparezca la pantalla del menú principal, y recuerda que no debes soltar los botones.
Cuando aparezca la pantalla de título suelta los cuatro botones y cambia el mando de puerto, colocándola nuevamente en el puerto 1.
Entra en la pantalla de opciones y de ahí a"Load Game". Desde esta opción ya podrás elegir la fase o el nivel en el que quieres empezar a jugar. Es más fácil de lo que parece.

## LIVE WIRE

**• Elección de nivel:**
En la pantalla de selección de nivel pulsa esta combinación sin saltarte ningún paso:
▲ y, sin soltarlo, pulsa ←, ↓, ↑, →, ←
De esta manera podrás seleccionar cualquier nivel del juego con sólo presionar después ↑ ó ↓.

## MONSTERSEED

**• Ver la secuencia final.**
Colócate en la pantalla del título, y pulsa rápidamente esta secuencia:
L2, R1, L1 ● R2, L2 ● R1, L1 ● R2, R2.
Si lo has hecho bien podrás disfrutar del final del juego. Es como leer la última página de una novela antes de empezarla.

## NHL FACEOFF 99

**• Jugador perfecto**
Para crear un jugador que tenga en todo una media de 99, vete a CREATE PLAYER. Introduce tu nombre, altura, y demás características. Cuando tengas que introducir los atributos del jugador, pon 99 en todo salvo en Endurance, Agression, Checking y Fighting. Los puntos que te sobren distribúyelos entre estos cuatro atributos, y vete a Sign Free Agent. Verás que con esta sencilla maniobra el jugador que has creado tiene una media de 99 en todo.

**• Goles fáciles**
Para golear fácilmente a tu rival (cuando juegas contra la consola) coloca a uno de tus jugadores con la pastilla delante de la portería contraria. Pausa el juego pulsando START, pasa a controlar al otro equipo, y realiza un cambio en su alineación sustituyendo al portero. Tras eso, vuelve a tomar el control de tu equipo y reanuda el juego. Durante unos instantes la portería de tu rival estará vacía y podrás marcar sin problemas.

# KKND Krossfire

**• Un menú con muchas ventajas:**
Para acceder al menú de trucos de este juego comienza una misión y presiona:
L1 + R1 + R2+ L2 y START




Te encontrarás en el menú de la pausa donde debes seleccionar password para luego pulsar:
←, ●, ■, →, ✖.
Al volver al menú de pausa podrás ver una nueva opción desde la que podrás obtener más dinero, ampliar el mapa, invulnerabilidad e, incluso, victoria segura.

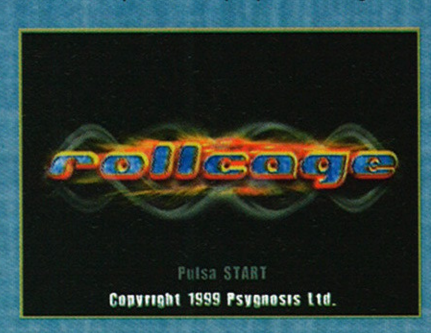


# Rollcage

**• Todas ligas:**
Con estos passwords tendrás acceso en todas las ligas dentro de los tres niveles de dificultan.
Modo fácil: EEFNIEBA
Modo difícil: EEFPHMBC
Modo experto: HEMPCMDD

**• Unos cuantos ruidos extra:**
Si introduces como password la palabra AIRHORNS aparecerá el mensaje "Contraseña no Válida". No hagas caso y empieza una partida. Presiona SELECT y verás como tu coche es capaz de realizar los ruidos más peculiares que puedas imaginar.




## R-TYPE DELTA

La lista de trucos que a continuación te ofrecemos, se introducen con el juego en pausa y manteniendo pulsado el botón L2.
Funcionan con todas las naves, pero para activarlos es necesario tener previamente una cápsula de poder.

**• 100% de fuego:**
Introduce esta secuencia con el juego en pausa:
←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓, ▲.

**• Power-Up Rojos:**
Introduce esta secuencia:
←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓, ■.

**• Power-Up Azules:**
Introduce esta secuencia:
←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓, ✖.

**• Power-Up Amarillos:**
Introduce esta secuencia:
←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓, ●.

## RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR

**• Nuevos monstruos.**
Si quieres poder jugar utilizando otro monstruo, diferente de los tres iniciales, vete a la pantalla Passwords e introduce cualquiera de los siguientes, según el monstruo que quieras:

Lizzie: S4VRS.
George:SM14N.
Ralph: LVPVS.
Myukus: NOT3T.
Alien: B1G4L.

## RED ALERT.

**• Códigos de nivel:**

**• Soviet**
PJJXGEZ5I
XNLGQBDF6
9BX42ARQU
9BFVG961I
XNLG9G613
PJ16MFLCR
PJJX0E0NF
9BFD8BDX3
9BX4MAS8R
9BDFRS4IE
9BFFV02IS2
PJ1OF2X3Q
PJ1668X3B
PJJXK7CEZ

**• Aliados**
HFZNBSTWE
T3T2J0662
17DUXOLHQ
17VLBN0SE
HFHWHTF3N
9BFDQQSDB
17V333P7OZ
17DUHOMZN
17DUHHX8A
17VLVGCJY
HFHEAGRUM
HFHW1MRU7
XN3PGM65V

**• Códigos varios:**
Todos los trucos que ahora te proponemos se activan en el menú de construcción de la izquierda.
Una vez en él, sitúa el cursor sobre los distintos símbolos y utiliza ● para validarlo (de tal manera que sólo pulses ● cuando veas el nombre del símbolo, y sólo muevas el cursor cuando, después de validarlo, vuelvas a ver el nombre del símbolo). Sigue las secuencias que te damos a continuación. Procura no posicionarte sobre ningún soldado al ejecutar los trucos.

**• Para ver todo el mapa:**
■, ●, ✖, ■.

**• Completar la misión sin alcanzar los objetivos:**
✖, ■, ■, ●, ●.

**• Planta nuclear:**
●, ✖, ●, ■, ■.

**• Reemplazar el mineral:**
✖, ●, ●, ✖.

**• Cronómetro:**
●, ●, ■, ■, ✖

**• Parabombas:**
■, ✖, ●, ●, ✖, ▲.

## RIDGE RACER TYPE 4

**• Todo se mueve:**
Este es un truco que sólo funciona en las demos de 'Music Player' de la pantalla de opciones o en las demostraciones de las carreras.
Pulsando ▲ descubrirás el cambio: el movimiento aumenta el realismo.

## ROLLCAGE

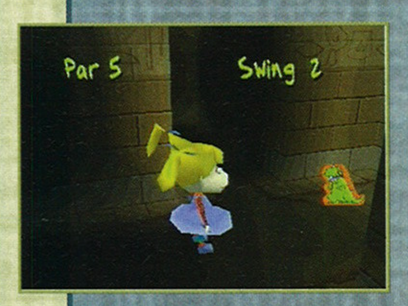
**• Como descubrir todos los secretos:**
Con sólo introducir como password MAXCHEAT abrirás todas las opciones ocultas del juego: modo espejo, los circuitos de bonus y un corredor extra...

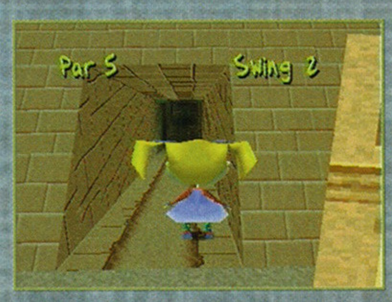
## Spyro The Dragon

**• 99 Vidas:**
En el menú del inventario debes pulsar:
■ (seis veces), ●, ↑, ●, ←, ●, →.

**• Acceso a todos los niveles:**
En la pantalla del inventario pulsa: ■, ■, ●, ■, ←, →, ←, →, ●, ↑, →, ↓, para tener acceso a todos los niveles.

# Rugrats: The Search for Reptar



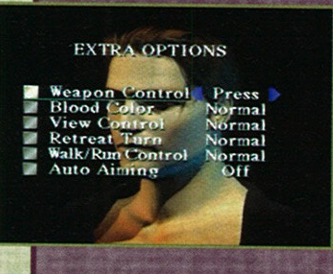




**• Trucos en forma de archivos de texto.**
Si tenéis un PC o un Mac en casa, probad a introducir el disco del juego en el ordenador. Al revisar entre los archivos encontraréis documentos de texto donde se dan algunos trucos y estrategias para facilitaros la tarea y descubrir más de 42 secretos del juego.

**• Más fácil jugando al golf.**
Cuando entréis en el nivel del mini-golf y lleguéis al hoyo de la pirámide, probad a salir de la pista y darle una vuelta al monumento. Descubriréis que la pirámide está hueca y que en el interior se ocultan un montón de piezas de Reptar que os ayudarán a conseguir piezas del puzzle principal.




• **Pantalla de opciones extra**
En la pantalla de opciones, pulsa a la vez L1 +L2+R1+R2. Aparecerá un nuevo menú llamado "Extra Options", que incluirá las siguientes opciones: weapon control (control del arma), blood colour (color de la sangre), view control (control de la vista), retreat turn (giro de retirada), walk /run control (control de paso/carrera) y autoaiming (puntería automática).




Esta aventura de Konami tiene cuatro finales posibles que dependen de tu actuación. En cada uno de ellos obtienes unos objetos o recompensas distintos.

• **Demo de Crash 3:**
Cuando aparezcan las palabras "press start" y presiona estos botones al mismo tiempo:
L1 + L2 + R1 + R2 + ■ + ▲ + ●.

## T'AI FU

• **Muchos códigos:**
Para Activar estos trucos debes realizar primero la siguiente combinación.
Durante el juego normal, sin pausarlo pulsa:
R2, ▲, R2, ▲, ●, ✖, ■ .
Una vez hecho esto, presiona R2 hasta que te cargues de energía (el personaje junta las manos y comienza a meditar). Ya cargado a tope, introduce inmediatamente el truco que más te convenga para cada caso. Ten cuidado, ya que la mayoría sólo duran unos instantes.
• **Vidas infinitas:**
R2, ▲, R2, ←, →, ✖
• **Al máximo de vida:**
R2, ▲, R2, ←, →, ●
• **Invisibilidad:**
R2, ▲, R2, ←, →, R1
• **Chi a tope:**
R2, ▲, R2, ←, →, ■
• **Kung Fu:**
R2, ▲, R2, ←, →, ▲
• **Invencibilidad:**
R2, ▲, R2, ←, →,R2
• **Enemigos en miniatura:**
R2, ▲, R2, ←, →, ↓
• **Enemigos gigantes:**
R2, ▲, R2, ←, →, ↑

## TIME CRISIS

• **Menú de trucos:**
En el menú principal (donde están las 3 cajas de opciones) dispara al centro de la "R" 2 veces, después al centro del blanco a la derecha de la "S" 2 veces. Podrás incrementar tus vidas a 9, ajustar tus "continues" y conseguir munición a tope.
• **Modo fácil:**
Si eres de esos que pierdes jugando contra ti mismo debes ir a la pantalla de selección de juego y disparar fuera de la pantalla y conseguirás 5 vidas en vez de 3. Verás que aparece la palabra "Easy" y tus problemas se solucionarán.

## ABE´S ODYSEE

**Hola, os escribo porque estoy atascado en el juego *Abe's Oddysee*, en la última puerta del templo Scrabania. ¿Tenéis un truco o alguna manera de pasar esa zona?**

Felipe Suárez (Las Palmas)

Corre hacia la derecha y atraviesa tres pantallas, evitando al scrab. Ya en la tercera, salta y agárrate al saliente de la derecha. Sube una pantalla más, y utiliza el ascensor para subir a la pantalla superior. Nada más llegar, corre hacia la derecha hasta que llegues a otro ascensor, y súbete a él. Corre de nuevo hacia la derecha en cuanto se pare, salta hacia la plataforma central, y luego hacia la de la derecha. Agáchate para pasar bajo las rocas, y corre para esquivar al scrab. Cuando llegues a la última pantalla, súbete a la plataforma de la derecha, y cuando el scrab que te sigue se ponga debajo de ti, acciona la palanca. Acércate con cuidado a la palancas de la derecha, actívala y sal por la puerta. No te pares para nada. Si sigues teniendo problemas, puedes encontrar trucos al principio de esta sección.

## ALUNDRA

**¡Hola PlayManía! Antes que nada felicitaros por la revista. os escribo porque estoy jugando con *Alundra*, y quería pediros trucos. Gracias.**

Mario (Villareal, Castellón)

No existe ningún truco como tal de *Alundra*, pero existe es una guía publicada en el volumen dos de Guías Imprescindibles PlayStation que puedes conseguir llamando al teléfono de subscripciones que aparece en la revista. Si tienes una duda puntual, lo mejor será que nos vuelvas a escribir y nos la expliques bien.

## SPYRO THE DRAGON

**Hola amigos de PlayManía. Tengo el juego *Spyro The Dragon*, y en el mundo de Creadores de Sueños (la puerta de Torres Embrujada) no consigo liberar al dragón que está sobre el tejado o terraza. ¿Me podríais ayudar?**

Rebeca Vicedo (Ibi, Alicante)

Tienes que realizar una supercarga por la pendiente. Ten cuidado en el salto final, ya que es bastante complicado, y es muy fácil caerse.

**Hola "compis" de PlayManía. Quería preguntaros sobre *Spyro The Dragon*. Me he terminado el juego pero no he llegado al 100%, ya que me faltan 3 dragones: uno en la Cumbre de Brujos, otro en Las Copas de los Árboles, y otro en Torres Embrujadas. ¿Dónde puedo encontrarlos? Muchísimas gracias**

Paqui Vila Rubio (Valencia)

La verdad es que salvo en el nivel de Torres Embrujadas (explicado anteriormente) no estamos seguros de a que dragones te refieres. Así pues, te vamos a indicar como llegar a todos los dragones de esos niveles. De cualquier manera, si sigues teniendo alguna duda, vuelve a escribirnos pero indicándonos más claramente cuales te faltan.
Cumbre de Brujos:
Jarvis: Lo encontrarás en una habitación cerca del principio del nivel.
Hexus: Está en una habitación al lado del escondite del primer ladrón de huevos.
Lucas: Se encuentra al lado de la salida del nivel.
Las Copas de los Árboles:
Lyle: Cuando llegues a la parte de arriba de los primeros escalones del nivel, salta por la segunda ventana y avanza por el pasillo hasta que veas al final una plataforma solitaria. Planea hasta llegar a ella.
Jed: Realiza una supercarga bajando por la cuesta y pulsa salto antes de llegar al final de la rampa. Gira bruscamente a la derecha para efectuar un rizo y aterrizar en el sendero. Sigue corriendo y salta cuando llegues al final para aterrizar sobre la plataforma.
Isaak: Ve por la sección inferior (al principio del nivel) hasta que llegues a un agujero que te impide pasar. Salta por encima de él, y cuando aterrices en el otro lado verás unas escaleras. Sube por ellas.

## BROKEN SWORD II

**Hola amigos de PlayManía. Ante todo felicitaros por vuestra fantástica revista.Bueno, el motivo de esta carta es para ver si me podéis ayudar con el *Broken Sword II*, ya que me he quedado atascado en la galería de arte. Un fuerte abrazo para todos**

Jordi Lorenzo Trillas (Barcelona)

Asegúrate de hablar con todos en el café, antes de irte hacia la galería. Una vez allí, cuando termines de hablar con Gliase y con Leine, vuelve al café en busca del ex-policía. Pregúntale acerca de su trabajo para que se despiste y le puedas "coger prestada" la petaca. Con ella en tu poder, vete de nuevo a la galería y vuelca su contenido en el vaso de Leine. De esta manera, podrás acceder a la parte de la trastienda.

# Syphon Filter

## Misión de alto riesgo

Aunque en *Syphon Filter* parece que todo es darle gusto al gatillo, también nos encontraremos con muchas fases en las que el sigilo y la investigación son fundamentales para cumplir los objetivos de cada misión. Como sabemos que estas situaciones os pueden poner en más de un apuro, nos hemos puesto el traje de espía para elaborar una guía que os explique paso a paso las situaciones más comprometidas de la aventura. Suerte.

## MISIÓN 1: WASHINGTON D.C. - GEORGIA STREET










Mira el mapa a menudo para conocer las localizaciones de los distintos objetivos y si éstos están disponibles.

Verás que Kravitch está en una de las habitaciones de un bar próximo a tu posición **(1)**, así que no lo dudes y ve hacia allí recogiendo las municiones de los soldados que mates.

Cuando llegues hasta Kravitch acaba con él y destruye el Comm. Array **(2)**.

Coge la **recortada** de detrás de la barra y sal a la calle para recibir una nueva orden: la de proteger a uno de los soldados CBDC que transporta una bomba.

Mira el mapa y ve hacia Vacant Bank, una vez allí utiliza la M-16 para acabar rápidamente con los terroristas e impedir así que alcancen a tu protegido **(3)**.

Tras esto se te ordenará por radio que cortes el suministro de energía de las puertas de seguridad que dan al metro. Ve a la habitación llena de cajas que hay en el bar y sal por la ventana. A tu derecha hay una valla con un candado al que tendrás que disparar para poder abrirlo **(4)**. También hallarás una caja azul, súbete a ella y asciende al balcón si quieres recoger el **M-79**.

Cuando hayas cortado el suministro de energía entra en el metro para completar una nueva misión: desactivar unas bombas repartidas por el metro.

Recorre el andén y encontrarás la primera bomba **(5)**. Si buscas bien hallarás **granadas** y diversa **munición**.

Ahora debes bajar al andén inferior, acabar con los enemigos y buscar la segunda bomba. Ten cuidado con el tipo que la custodia ya que lleva chaleco antibalas y no podrás utilizar el táser con él.

De todos modos, esta vez no te dará tiempo a desactivar la bomba y...



## MISIÓN 2: WASHINGTON D.C. - EL METRO

Sobrevives a la explosión de auténtico milagro, pero Rhoemer sigue vivo y tus jefes comienzan a impacientarse.

Avanza con cuidado sin acercarte al fuego hasta llegar a un tren en el que puedas subir a su techo. Por el camino aparecerá un tipo en llamas **(1)**, esquívalo o derríbalo con un tiro en la cabeza.

Una vez en el techo del tren, Lian Xing te encomendará proteger a un oficial CBDC.

Baja del tren para ser recibido por un grupo de malhechores, uno de los cuales te lanzará granadas sin parar: ya sabes, una sola granada y estás muerto.

Busca con la linterna en los raíles de enfrente a donde se encontraba el tipo de las granadas hasta encontrar una caja con las **cargas C-4**.

Ahora busca una caja roja cerca del lugar donde has encontrado las cargas y sube a ella para empezar a ascender hasta el nivel superior.

Mira el mapa para ver dónde tienes que poner el C-4. Al explotar la carga aparecerá el oficial que tienes que proteger.

Una vez completada esta submisión mira de nuevo el mapa y ve hacia Rhoemer, pero verás que el camino está cortado por las llamas. La buena de Lian Xing te recomendará que busques la llave de suministro del gas y la cierres. La encontrarás con la linterna en los raíles enfrente de la bomba que el oficial CBDC desactivó **(2)**. Ahora ya puedes seguir tras Rhoemer.

Sube a un tren y Lian Xing contactará nuevamente contigo. Al bajar, un soldado ardiendo te saldrá al paso **(3)**, mátalo o date la vuelta para subir otra vez al techo del tren y esperar a que se apague.

Ahora podrás continuar tu camino hasta el primer jefe de zona.






## MISIÓN 3: WASHINGTON D.C. - LÍNEA PRINCIPAL

Tienes que correr tras Mara Aramov por las vías del metro al tiempo que intentas acertarla con tu arma.

Corre sin parar pasando de una vía a otra esquivando los trenes **(1)**.

Utiliza la voltereta para pasar por debajo de las vallas metálicas que encontrarás en medio de las vías.

A lo largo del camino te asaltarán varios terroristas. Te aconsejamos que utilices la M-16 o la recortada para eliminarlos con rapidez **(2)** y evitando problemas.

Tras unos momentos de tensa persecución darás alcance a Mara y podrás acabar con ella.





## MISIÓN 4: WASHINGTON D.C. - WASHINGTON PARK










Fíjate en la cuenta atrás de 20 minutos que aparece encima de tu radar. En ese tiempo tendrás que desactivar las cuatro bombas.

Avanza hasta una zona con unas estructuras cuadradas. En una de ellas está la primera bomba (mira en tu radar y verás un punto gordo gris). Acércate y pulsa triángulo **(1)**.

Aparecerá un oficial del CBDC para desactivarla. Mientras que él hace su trabajo tendrás que protegerlo de los terroristas que se acerquen, tarea que tendrás que repetir cada vez que encuentres una bomba.

Ve hacia la estatua **(2)** para hallar la segunda bomba y elimina por el camino a los enemigos que aparezcan. De sus cuerpos podrás recoger y la **45 gun**.

Ahora toma el camino de la izquierda y al avanzar Lian Xing te dará una nueva misión: encontrar y proteger a los rehenes que hay en las pistas de tenis. Pero eso lo harás más tarde, ahora tiene prioridad la búsqueda del resto de las bombas.

La tercera está en uno de los dos pequeños edificios que verás más adelante **(3)**. Recoge el **rifle de visión nocturna** de tus enemigos.

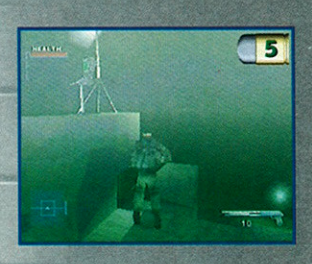
Vuelve hasta la estatua y ve hacia las pistas de tenis. Por el camino encontrarás la cuarta bomba **(4)**. Ahora te puedes tomar las cosas con más tranquilidad.

Sigue hasta las pistas de tenis y acaba con los terroristas desde lejos con tu rifle de precisión, pero fíjate bien para no dar a los rehenes.

Continúa hasta Hedge Maze, un poco antes de llegar verás un estructura de piedra, sube a ella y activa el ordenador pulsando triángulo **(5)**. En este momento se te dirá que acabes con un tal Marcos que te espera más adelante.

Una buena táctica es dejar a oscuras a tus enemigos destruyendo las farolas con el táser o con la pistola. Una vez a oscuras ellos tendrán más problemas para verte a distancia y tu podrás utilizar tu rifle de visión nocturna para acabar con ellos.

Acaba con Marcos utilizando este método. Después no tienes más que avanzar hasta el Freedom Memorial.



## MISIÓN 5: WASHINGTON D.C. - FREEDOM MEMORIAL

El segundo jefe de zona es un tipo con armadura que lleva un lanzallamas de largo alcance con el que te puede dejar bastante chamuscado si te descuidas.

Nada más empezar intenta esconderte detrás una columna **(1)**. Él se pondrá a dar vueltas alrededor de la escultura del centro de la sala y después de dos vueltas, bajará y caminará por el pasillo en el que tú te encuentras.

Cuando baje, rodea la columna sin que te vea y corre hacia en otro extremo de la sala, de forma que tú estés justo al lado contrario del lugar en el que él se encuentre.

Asómate y búscalo con el R1. Cuando lo tengas a tiro dispara al depósito que lleva a la espalda (es su único punto débil) apuntándole con L1. Eso sí, podrás utilizar cualquier arma que tengas, menos las explosivas, estilo el lanzagranadas.

Si te descubre, corre **(2)** hasta colocarte otra vez justo en el lado opuesto a donde esté él.

Si tienes cuidado, con unos cuantos disparos tu problema se habrá resuelto.



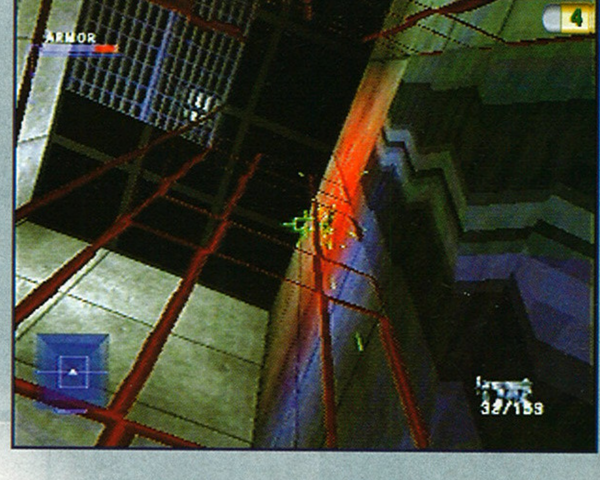


## MISIÓN 6: NEW YORK CITY - RECEPCIÓN DEL EXPO CENTER









En la primera parte de esta misión tendrás que evitar que te descubran, porque si lo hacen tendrás que volver a empezar. Por esta razón, al principio sólo puedes utilizar armas silenciosas: táser, pistola 9mm y el rifle de francotirador.

Nada más empezar sube por el escalón de la izquierda hasta quedar debajo de una columna **(1)**. Desde esta posición elevada podrás utilizar el táser con el primer guardia que baje por la rampa, y después con su compañero.

Tras esto avanza y coge el camino de la izquierda, aprovechando el momento en el que el guardia esté de espaldas para freírlo con el táser, después haz lo mismo con el otro guardia.

Llegarás a una sala con unas esfinges y un guardia **(2)**. Utiliza el rifle de francotirador desde la entrada a la sala para darle entre ceja y ceja (recuerda que si utilizas armas de fuego tienes que matarlos de un sólo disparo).

Tras eliminar a otros dos guardias descubrirás quien es el traidor que hay entre vosotros. Para acabar con él y poder coger su **tarjeta** y el **G-18** corre hacia un de los dos lados y utiliza tu rifle de precisión **(3)**.

A partir de aquí ya no hace falta que seas tan sigiloso, así que utiliza la HK-5.



Te vamos una recomendar una estrategia que te será útil cuando uno o varios enemigos te disparen sin moverse del sitio: cúbrete tras algún objeto de forma que no te puedan dar, pero que al asomarte un poco quedes al descubierto. Utiliza el L1 para apuntar y pulsa el L2 o R2 para asomarte un momento y poder ver a tus enemigos. Con sucesivas salidas ajusta el punto de mira a la cabeza del terrorista para que en una de las veces en las que te asomes le puedas acertar. Repite esto con cada uno de los enemigos que tengas a la vista.

Tras llegar a una sala que imita el planeta Marte (antes pasarás por unas taquillas en las que encontrarás un **chaleco** y **munición**), verás una puerta que necesita una tarjeta. Vuelve hasta la sala del cohete con elevador, sube y pulsando L1 apunta al interruptor de la tercera planta **(4)** para subir a ella y conseguir la tarjeta **(5)**.

Cuando llegues a la sala del homenaje de la llegada del hombre a la Luna, busca bien y encontrarás una **K3G4 (6)**. Ahora sube al módulo lunar para llegar a la parte de arriba donde finalizará la misión.

## MISIÓN 7: NEW YORK CITY - EXPO CENTER DINORAMA

Sigues en las instalaciones de Phagan y ahora tu misión es salvarlo de Amarov.

Aquí tendrás que utilizar constantemente el tiro en la cabeza porque casi todos tus oponentes llevan chaleco antibalas, lo que te impedirá utilizar el táser, aunque podrás coserlos a balazos con cualquier otra arma de fuego.

Nada más empezar llegarán tres tipos para darte la bienvenida, utiliza la táctica que te explicamos en la misión anterior, ya que así los eliminarás de un solo disparo y podrás recoger su chaleco intacto para tu disfrute.

En las taquillas de esa habitación encontrarás una **K3G4** y un **chaleco**.

Avanza y llegarás a una habitación con una cristalera en el medio. Busca una barra a la que te puedas agarrar **(1)**, muévete hasta estar encima de las cristalera, déjate caer y prepárate para el comité de recepción que te espera abajo.



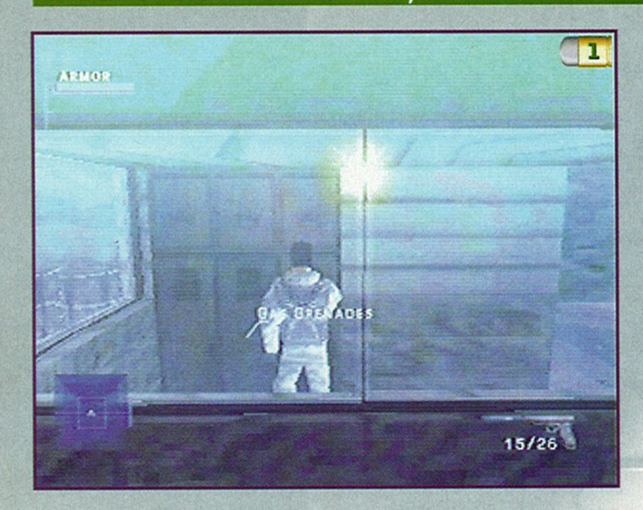
Cúbrete tras la piedra del medio de la sala para acabar con ellos y coger la **tarjeta de acceso** de uno de los cuerpos. Cuando llegues a una sala del Diplodocus, mira hacia arriba y podrás ver a Aramov y a Phagan **(2)**. Recuerda que tu misión es capturarlos a los dos vivos, así que emplea tu táser con Aramov levemente para dejarla inconsciente.



Ahora la cuestión es cómo llegar a ella. Sube por la cola del dinosaurio y verás a la altura de la cabeza hay una barra de hierro que podrás utilizar para llegar hasta Phagan y su captor **(3)**.



## MISIÓN 8: ROZOVKA, KAZAHKSTÁN - BASE DE RHOMER













¡Vaya misión que te han encargado! Podrás ser descubierto por los guardias y por los focos (rómpelos con un disparo) algo que debes evitar, porque si te detectan se activará la alarma y te rodearán en un instante más soldados de los que puedes contar. La misión seguirá adelante, pero mucho más complicada, así que se impone la prudencia y el sigilo.

Al empezar, corre por detrás de la cabina para acabar con el guardia antes de que llegue al lado de su compañero (recuerda, un disparo un muerto). Si no lo haces con suficiente rapidez se pondrá a hablar con su amigo, y tendrás que acabar con ellos de sendos disparos en la cabeza pero muy rápidamente. Antes de abandonar la zona coge las **granadas de gas** de un armario en la caseta **(1)** y la **PK-102** de los guardias.

Más adelante verás el primer depósito de combustible al que le tendrás que adosar la primera carga de C-4 **(2)**. Tras esto Lian Xing te encomendará una misión: cortar el flujo de energía a los sensores de movimiento.

Si avanzas un poco más verás una puerta que necesita una tarjeta de acceso **(3)**, así que date la vuelta y coge el camino que va hacia la derecha desde el primer tanque de fuel.

Sigue hasta una antena y coloca la segunda carga explosiva en el tanque de combustible. A tu lado está la planta de energía **(4)**, donde podrás completar la misión que te acaban de encargar.

Vuelve hasta la puerta que necesitaba la tarjeta de acceso y busca la rampa que sube hasta el puente **(5)**. Más adelante podrás coger unas **granadas de gas** que te serán de gran utilidad para acabar de una vez con parejas de soldados sin dar la alarma.

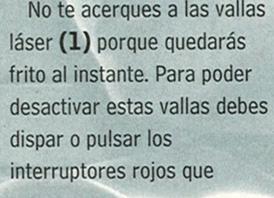
Llegarás a un punto que tiene dos caminos. Ve por el camino desde el que puedes ver el tanque de fuel y colócale la carga de C-4. Después toma el otro para llegar al cuarto tanque de combustible.

Un poco mas adelante aparecerá Gabrek con un par de soldados. Escóndete en el portal de uno de los barracones y cuando pasen de largo sin verte utiliza una granada de gas, recoge la **tarjeta** de acceso de Gabrek y ve por donde el apareció.

Coloca la última carga y avanza hasta que llegues a la puerta que al principio no podías abrir. Al utilizar la tarjeta podrás llegar al búnker.




## MISIÓN 9: ROZOVKA, KAZAHKSTÁN - BÚNKER



Tanto cuidado para no activar la alarma en el nivel anterior y ahora todo el mundo sabe que estamos aquí. En fin.

En esta fase no hay mapa, pero es un nivel corto.

No te acerques a las vallas láser **(1)** porque quedarás frito al instante. Para poder desactivar estas vallas debes dispar o pulsar los interruptores rojos que encontrarás pegados a las paredes **(2)**.

Cuando acabes con los primeros soldados y dispares al primer interruptor, llegarás a la habitación 1-1 **(3)**. Dentro te aguardan un soldado y cuatro misiles. Clasifica los misiles pulsando triángulo.

Tras avanzar por los pasillos y eliminar a varios terroristas más llegarás a la segunda habitación, la 2-1, con otros cuatro misiles. Primero actívalos con el ordenador y después clasifícalos uno a uno.

Sal, dispara a todos los interruptores que veas para poder seguir avanzando hasta la tercera habitación, la 1-2 **(4)**, en donde terminarás tu misión de clasificar todos los misiles.

Ahora tendrás que buscar el ascensor que lleva al tejado. No es muy difícil encontrarlo, ya que está muy cerca de tu posición actual. Busca bien.

Por cierto, en la habitación 1-3, la que está al lado del ascensor, podrás reponer tus reservas de **municiones**, además de practicar tu puntería con los numerosos soldados que te esperan en su interior.

Para entrar activa el ordenador que hay en la sala de enfrente.












## MISIÓN 10: ROZOVKA, KAZAHKSTÁN - TORRE

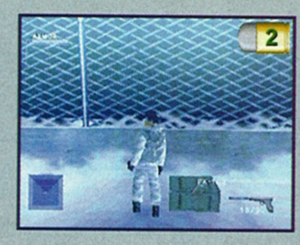
El tercer enemigo de fase no es ningún loco con un cañón enorme ni nada por el estilo, es... ¡un helicóptero de combate!

Antes de que aparezca tendrás que activar el interruptor que hay en la antena **(1)**, y recoger la **munición** que necesites de las cuatro cajas que hay **(2)**.

Cuando el helicóptero aparezca por uno de los lados, dispárale de cerca, a la vez



que corres **(3)** para esquivar sus proyectiles. Observa tu radar y la barra de objetivo que indica la proximidad del enemigo, para saber cuando disparar ya que no te sobrará munición precisamente.



Cuando el helicóptero esté bastante tocado dejará caer algunos soldados para complicarte la vida. Acaba con ellos y tras unos cuantos disparos más, explotará en mil pedazos.




## MISIÓN 11: ROZOVKA, KAZAHKSTÁN - ESCAPE DE LA BASE





Tienes tres minutos para escapar de la base y llegar a la entrada por el camino que recorriste en la fase anterior.

Corre llevando la PK-102 o la recortada para acabar con los enemigos **(1)** rápidamente.

No te acerques demasiado a los bidones porque si una bala perdida impacta en ellos estás muerto **(2)**. Ten cuidado al utilizar el botón R1 ya que hará que la dirección en la que corres cambie.

Al final, justo en la entrada de la base hay, un soldado que lanza granadas. Es importante que lo elimines porque puede acabar contigo incluso cuando la misión se ha dado por finalizada.

## MISIÓN 12: UZHOROD, UCRANIA - LA FORTALEZA DE RHOEMER

Empiezas en el tejado de un edificio, así que cuidado con caerte al vacío.

Utiliza el rifle de francotirador para matar al tipo que hay abajo. Ahora ve hacia la pasarela que hay a la derecha **(1)**. En ese momento aparecerá un enemigo tras una ventana. Acaba con él con el táser. Ve hacia esa ventana para entrar en el edificio. Nada más entrar hay un **chaleco antibalas**, y a tu derecha verás al primer **científico**. No te preocupes si escapa corriendo por que no irá nunca muy lejos, así que no hace falta que le persigas.

En la misma zona donde viste al científico hay una habitación con dos de los **pacientes** a los que tendrás que administrarles la vacuna **(2)**. Más adelante hay una puerta que necesita una **tarjeta** de acceso. Olvídate de ella y avanza hasta dar con el **científico** que la tiene (en la habitación oscura hay un **chaleco**, utiliza la linterna).

Con la tarjeta en tu poder, vuelve a la puerta para usarla y salir a la terraza donde podrás de demostrar tus dotes como francotirador.

Entra en la última ventana para recoger una **K3G4** y en la segunda para acabar con un **científico**. Avanza por el pasillo de la penúltima ventana donde te esperan un soldado y otro **científico**.

Entra en el laboratorio cercano para hallar a otro de los **pacientes** y una caja con un **chaleco**, pero estáte atento porque tras de ti entrarán dos soldados.

Sigue avanzando hasta que veas a dos terroristas y un **científico (3)**. Éste último tiene la **tarjeta** de acceso a la biblioteca. Una vez allí darás con varios soldados, después sube a una de las estanterías para hacerte con una **G-18**.

Sube al nivel superior por una caja que hay al fondo **(4)**, después sal por una ventana.

Cruza la pasarela y llegarás al último laboratorio donde curarás al sexto **paciente**.

A partir de aquí tendrás que escalar varios montones de cajas para avanzar y acabar con los últimos **científicos** (uno de ellos te "ofrecerá" otra **tarjeta** de acceso).

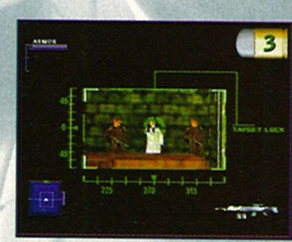
Más adelante darás con una habitación oscura con una torre de cajas y dos soldados,. En la cima puedes obtener una **K3G4**. Después sube la rampa cercana para llegar a una especie de almacén donde te esperan tres soldados.

Continúa hasta que des con una puerta en la que podrás utilizar tu tarjeta, después pasa por una ventana y baja hasta tierra firme para subir a la pasarela de tu izquierda y avanzar hasta otra ventana. Coge las **granadas de gas** y monta en el elevador.







## MISIÓN 13: UZHOROD, UCRANIA - PLANTA BAJA





Primero un consejo: si no quieres complicarte aún más la vida, reserva un par de granadas para el futuro.

A tu izquierda hay una habitación con un **paciente**, cuidado con el tipo que aparecerá tras una de las ventanas. Ahora ve a la derecha y acaba con los terroristas y el **científico**. Baja y verás un pasillo estrecho y otro con una entrada a un laboratorio. Ve hacia éste último y acaba con el **científico**. Sube a la cima del montón de cajas para pasar a un laboratorio que no tiene otra entrada **(1)**. Cura al **paciente**, sube por el otro montón de cajas para llegar a un nuevo laboratorio (mira el mapa). Mata a los **científicos**, cura a los **pacientes**, y dirígete hacia el pasillo estrecho de antes.

Justo antes de entrar en dicho pasillo sube al balcón mediante las cajas y la munición de una caja **(2)**.

En este momento deben de quedar 6 científicos con vida y un paciente por curar.

Avanza acabando con los enemigos para entrar en un nuevo pasillo tras unas cajas **(3)**, allí verás al último **paciente**.

Ahora deberías encontrarte en una zona abierta. Recoge la **munición** de dos cajas que hay en esta zona, sigue hasta el final y sube por una montaña de cajas hasta un balcón **(4)**.

Entra en el pasillo para dar con una improvisada pasarela, crúzala para conseguir de un **científico** una **tarjeta** de acceso. Vuelve al balcón de antes y sube al que está a su derecha. Rompe la ventana, pasa y mata al **científico** para poder utilizar la tarjeta en la puerta con tranquilidad **(5)**.

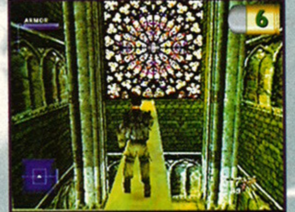
Darás con dos caminos, toma el de la izcuierda para acabar con dos **científicos** y recoger una nueva **tarjeta**. Utiliza artillería pesada para entrar a lo bestia. Cuidado en esta zona porque está plagada de frascos con gas venenoso y además aparecerá un tipo que te lanzará granadas.

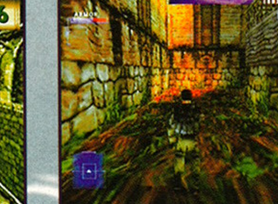
Sigue por el camino de la derecha para encontrar la puerta en la que podrás utilizar la tarjeta de acceso. Al abrirla, encontrarás cuatro terroristas y un **científico** armado.

Ahora debes ir hacia al cementerio. Avanza hasta ver una nueva pasarela que te llevará hasta una gran cristalera **(6)**. Al romperla aparecerás en el cementerio, baja y sigue por el pasillo **(7)**, teniendo cuidado por el camino con los enemigos, sobretodo con uno que te lanzará granadas desde lo alto de un muro. Tras un trecho y después de acabar con todo lo que veas (incluido el último **científico**), llegarás a un pasillo verde y darás con las escaleras que te llevarán hasta el siguiente nivel. Pero antes, acaba con el grupo de cinco soldados que te espera allí.









## MISIÓN 14: UZHOROD, UCRANIA - LAS CATACUMBAS



La primera parte de esta misión es del mismo tipo que la sexta, es decir, sólo armas silenciosas y evitando que te descubran.

Tendrás que seguir de cerca al científico que va por el camino de la izquierda **(1)**, pero con cuidaco y eliminado con sigilo a los guardas.



Después de andar un poco llegarás a un punto en el que hay dos guardias juntos **(2)**. Aquí debes utiliza alguna de las granadas de gas que reservaste del nivel anterior (lo hiciste ¿no?).

Avanza hasta que el científico abra la puerta de una celda, entra y tu misión cambiará: protege a Phagan de los soldados de Rhoemer. Tendrás que ir junto a él acabando con los enemigos que te salgan al paso con alguna de tus armas más poderosas. Tras una breve pero tensa carrera, tu protegido pasará a ser Lian Xing. A partir de aquí la cosa se complica. No trates de acabar con todos los terroristas porque son demasiados. Mata sólo a los que te cortan el paso, y corre sin parar siguiendo a Lian hasta el final de la misión.

## MISIÓN 15: ALMATY, KAZAHKSTÁN - ALMACENES PHARCOM






En este nivel no te molestes en intentar matar a todos los enemigos porque salen sin parar de cualquier parte, así que dispara sólo para protegerte y abrirte camino.

Nada más empezar ve hacia la derecha hasta que veas una casa con dos ventanas **(1)**. Entra por una de ellas y allí encontrarás a Erikson. En una de las esquinas de la habitación verás una caja con el **virus escaner** en su interior. Este aparato te servirá para descubrir en qué cajas están los cuerpos que buscas ya que con él podrás ver a través de paredes y objetos.

Sal y ve a la habitación marcada en el mapa con el número 13 para que, subiendo a las cajas que hay en una sala contigua, puedas recoger el lanzador de granadas **M-79**.

Ahora ve al edificio nº 23 (mira el mapa) para conseguir la **ametralladora BIZ-2**. Por el camino hay un edificio bajo con dos ventanas, allí encontrarás más **granadas**.

Sal de 23 y busca una farola cercana al edificio donde encontraste el lanzagranadas **(2)**. Sube a la ventana que hay junto a la farola para entrar en una habitación llena de cajas en las que, usando el virus escaner, encontrarás el primer **cuerpo**. Súbete a ella y pulsa triángulo para señalizarla.

Atraviesa la ventana que hay junto a estas cajas y ve hacia el edificio que hay al noroeste de el almacén 36 (mira el mapa y verás en la esquina superior izquierda un cuadrado grande, ese es el edificio).

Entra por la ventana y allí encontrarás un **chaleco**, unas **granadas** y el segundo **cuerpo (3)** usando de nuevo el virus escaner (no olvides señalizarlo).

Ahora sal del almacén disparando a los barriles de la entrada para avanzar recto hasta que dar con la entrada al almacén 36 a tu izquierda **(4)**.

Entra y sal por la otra puerta, llegarás a una habitación llena de barriles. Dispárales y podrás bajar a unos túneles por el agujero que hará la explosión **(5)**.

Verás dos caminos, toma el de la derecha y continúa hasta que salgas a la superficie, recogiendo antes una **K3G4** de una habitación que hay a la mitad del túnel a la derecha.

Sube a las cajas que hay a tu izquierda y una vez arriba engánchate al cable para llegar a la cornisa de la derecha y pulsar un interruptor **(6)**.

Baja por el lado contrario al interruptor y dirígete hacia el almacén 69, pero tendrás que entrar por la ventana que está a la izquierda de la puerta.

Dentro te esperan tres desalmados con chaleco antibalas que te pondrán en apuros ya que uno lanza granadas. Tras acabar con ellos, utiliza tu virus escaner para encontrar el tercer **cuerpo**, señalízalo poniéndote a su lado y pulsando triángulo.

Sal del almacén volando los barriles de la entrada para volver a entrar en el túnel, ahora puedes abrir las vallas sin miedo a electrocutarte.

Sigue todo recto hasta llegar a una valla, pasa por su puerta para girar a la derecha y abrir una nueva valla. Sigue hasta salir junto a un edificio con dos ventanas. Pasa por una de ellas y habrás conseguido acabar la misión.




## MISIÓN 16: ALMATY, KAZAHKSTÁN - GUARDIA DE ÉLITE DE PHARCOM

A diferencia del nivel anterior, te vendrá bien ir eliminando a los enemigos.

Entra en el túnel por la entrada que hay en la misma habitación en la que estás, cogiendo antes el **chaleco** que hay en un rincón.

Al salir al exterior, ve hacia el almacén 85 (en el 87 tienes **munición** para el rifle de francotirador). Detrás de la caja grande blanca hay un nuevo pasillo **(1)** que te permitirá llegar, subiendo por las escaleras, a una ventana que da al almacén número 82.

Dispara desde esa posición privilegiada a los guardias del interior. Una vez dentro usa el virus escaner para hallar el primer **cuerpo**.

Sal del almacén por la puerta, ve hacia a la izquierda eliminando a los terroristas hasta que veas una verja desde donde un tipo te dispara y lanza granadas: no dudes en acribillarlo. Ahora tienes que ir al almacén 74, que está debajo del 76 en el mapa.

En una de las cajas de ese almacén está el segundo **cuerpo**. Ten cuidado porque mientras lo buscas aparecerán dos soldados por tu espalda.

Sal y busca un edificio con dos ventanas, que tienes a tu izquierda **(2)**. Mata al soldado que hay dentro y sube al lugar en donde se encontraba para poder llegar hasta el tejado gracias a las cajas. Dos tipos te dispararán nada más asomarte, pero podrás cubrirte tras una viga a tu derecha **(3)**.

Tras deshacerte de ellos sube a la viga y pasa al tejado de enfrente, recoge las **granadas** de la caja y baja a otro tejado para descender hasta el suelo por tu derecha. Dos soldados te sorprenderán abajo. Entra en el túnel y gira a la izquierda cuando puedas.

Anda con cuidado a partir de ahora porque en este trecho te aguardan un montón de enemigos. Una buena táctica es disparar desde lejos a los barriles para vaporizarlos.

Vuelve a girar a la izquierda cuando puedas y avanza neutralizando todas las amenazas hasta salir a la superficie. Fuera hay un buen puñado de enemigos con ametralladoras y granadas. No te pares a matarlos y corre hasta el almacén que hay a la derecha para acabar la misión.





## MISIÓN 17: ALMATY, KAZAHKSTÁN - ALMACÉN 76









Tienes 15 minutos para llegar hasta el ascensor y poder salvar tu vida de la explosión. Mucho cuidado con acercarte al fuego.

Nada más empezar, ve hacia la casa que está enfrente de ti donde te espera un tipo que te disparará desde lo alto de un container. Entra en esa habitación, a tu izquierda



tienes otra desde la que un enemigo te dispara. Vuela los barriles para acabar con él y recoge la **munición** para el rifle de francotirador. Sube al container desde el que te disparaba el primer terrorista y pasa por el agujero de la pared con la voltereta **(1)**. Ahora baja al suelo para después subir a una pasarela desde unas cajas. Corre por la pasarela y no te pares hasta que mates al soldado del final y ocupar su lugar en la única porción de la pasarela que quedará en pie **(2)**.

Al descender al suelo verás varias habitaciones, algunas guardan **munición**, además de algún terrorista, claro, pero la que te permitirá seguir avanzando es la del sur (abajo en el mapa). Avanza y Lian Xing contactará contigo.

Continúa esquivando al tipo en llamas que aparecerá de repente. Cuando veas dos montones de cajas, uno a cada lado, sube por el de la izquierda **(3)**, sigue hasta dar con otros dos caminos posibles, el de tu derecha te permitirá coger un **M-79**.

Toma después el de la izquierda pero manténte alerta porque bajarán tres tipos desde lo alto del container.

Para acabar con el sufrimiento de los tres a la vez dispara rápidamente a los barriles **(4)**. Métete por un agujero que hay detrás del container y más adelante sube por unas cajas para alcanzar una pasarela y hacerte con otro **lanzagranadas**.

Vuelve al sitio donde mataste a los tres terroristas con los barriles, trepa a las cajas para subir al container y pasar por otro agujero para llegar a otra pasarela. Corre por ella porque también se derrumbará. Baja a unas cajas al final y busca desde ahí un interruptor en la pared de tu izquierda **(5)** (usa el virus escaner si no lo ves). Dispárale y monta en el elevador.

## MISIÓN 18: ALMATY, KAZAHKSTÁN - TÚNELES DE ACCESO AL SILO









Mata a los tres terroristas que irán a por ti. Avanza recto hasta cruzar un puente y en ese momento Lian Xing contactará contigo.

Sube al camino de la derecha **(1)** y avanza hasta el final atravesando tres puentes. De este modo podrás recoger una **K3G4**.

Vuelve al primer puente e ilumina hacia abajo con la linterna para ver unas cajas por las que tendrás que descender hasta el suelo **(2)**.

Avanza poco a poco y te cruzarás con cuatro terroristas. Ten cuidado con las granadas que lanzan los dos últimos y usa el M-79 para acabar con ellos de un sólo disparo.

Escala al montón de cajas del final y sube al puente. Encontrarás un **chaleco** a tu derecha. Continúa hasta llegar a un lugar abierto con un interruptor a tu izquierda **(3)**, al pulsarlo y conectarás con Lian otra vez.

En esta zona hay un par de objetos útiles: en uno de los puentes hay un **chaleco** antibalas, si subes por las cajas que hay cerca del elevador podrás engancharte a la viga roja y llegar hasta el **M-79** que hay a la derecha.

Utiliza este arma desde ahí arriba para matar a los tres tipos que han aparecido abajo. Ahora desciende y sube a las cajas junto al interruptor. Llegarás a un túnel con luces rojas **(4)** en el que verás el interruptor que suministra energía al elevador. Vuelve y dispara a los enemigos que te esperan abajo. Pulsa de nuevo el interruptor del ascensor y monta en él para seguir el único camino que hay, eliminando a las patrullas de con tu lanzagranadas.

Gira a la derecha y monta en elevador para subir un nivel.

Verás otro elevador **(5)**, pero no te llevará a ningún sitio interesante, así que toma el otro camino hasta cruzar un puente. Un poco más adelante aparecerá el último grupo de terroristas, mátalos y continúa hasta la sala del generador, en ella hallarás tres interruptores que deben ser activados.



## MISIÓN 19: ALMATY, KAZAHKSTÁN - HUIDA DEL TÚNEL

Irás totalmente a oscuras a lo largo de toda la misión, afortunadamente no habrá posibilidad de perderse porque sólo hay un camino por el que avanzar. Puedes utilizar la linterna o el virus escaner para ver en la oscuridad, pero mejor utiliza éste último ya que con la linterna también te ven a ti.

Ve hacia la viga roja con forma de L y sube a ella **(1)**.




Ponte en el extremo y baja (desciende, no saltes). Caerás a otra viga y deberás volver a descender. Continúa hasta llegar al suelo, mirando hacia abajo a menudo. Coge el **chaleco** y el **rifle de visión nocturna**.

Avanza con cuidado y utiliza continuamente el virus escaner para detectar a los enemigos antes que ellos te detecten a ti y elimínalos con un disparo con el rifle de visión nocturna.




Cuando te los encuentres solos utiliza el rifle y cuando estén en grupos de dos o más utiliza el lanzagranadas (pero reserva una o dos granadas para el final de la fase).

Tras un rato avanzando **(2)** tendrás que descender al nivel inferior (insistimos, utiliza el virus escaner), pero antes mata al guarda de abajo desde la posición elevada.

Ve hacia la derecha y continúa hasta un elevador (hay otro terrorista en lo alto), que no funciona. Te toca subir por las vigas hasta el nivel superior **(3)**. Arriba te esperan dos enemigos y **munición** para el rifle de francotirador.

Sigue hasta que tengas que volver a descender, pero antes de bajar acaba con el tipo del puente. Engánchate al borde y ve hacia la derecha para caer sobre tierra firme. Cruza un par de puentes custodiados por algún enemigo, y avanza con cuidado utilizando el virus escaner hasta que des con un grupo de 4 o 5 tipos. Hazlos volar por los aires a todos a la vez con el lanzagranadas.

Para finalizar la misión entra en la puerta blanca.

## MISIÓN 20: ALMATY, KAZAHKSTÁN - SILO DEL MISIL




Durante esta misión no tienes que correr, tienes que... ¡volar! Aunque al principio no aparezca ninguna cuenta atrás, tienes un tiempo limitado, créenos. Utiliza artillería pesada durante todo el nivel, la K3G4 o la BIZ-2 serían una buena elección.

Corre al otro lado del cohete donde te espera un soldado, activa el elevador **(1)** y sube al nivel 3 . Al salir mata al tipo de tu izquierda y a uno al fondo en una plataforma elevada. Busca una pasarela que lleve al cohete y sube a ella para ascender a otra y poder activar el interruptor **(2)**. Tras una animación te darán tres minutos para llegar hasta Rhoemer.

Corre hacia la puerta que se está cerrando al otro lado de la sala, utilizando la voltereta para entrar en plan peliculero. Tras unos momentos se abrirá, así que corre hacia el ascensor del otro extremo (donde estaba Rhoemer).

Avanza por el pasillo acabando con los dos soldados que te saldrán al paso hasta llegar a una sala de control custodiada por tres soldados y dos científicos. Mata a estos últimos para recoger la **tarjeta** de acceso que deberás utilizar en la compuerta del fondo. Esta puerta lleva a una sala llena de ordenadores con cinco terroristas, uno en la entrada y cuatro tras unas cristaleras (procura acabar con los dos de la cristalera del fondo).

Mira en el mapa la localización del ordenador principal para activarlo **(3)**, en ese momento aparecerá Rhoemer junto con dos o tres soldados. El responsable de todo este follón va armado con un lanzagrandas y protegido con un chaleco antibalas. Vamos, que no te molestes en dispararle porque no te dará tiempo a matarlo y él te eliminará de un solo impacto.

Sube a la zona elevada donde estaban los terroristas de antes, en la cristalera de la derecha. Allí encontrarás cinco **granadas** de gas en una caja **(4)**. Espera desde arriba a que Rohoemer esté cerca, utilizando el radar y el virus escaner para saber por dónde anda, ahora lo único que tienes que hacer es tirarle una granada y acabar con él sin ningún problema.

**¡Lo has conseguido!**



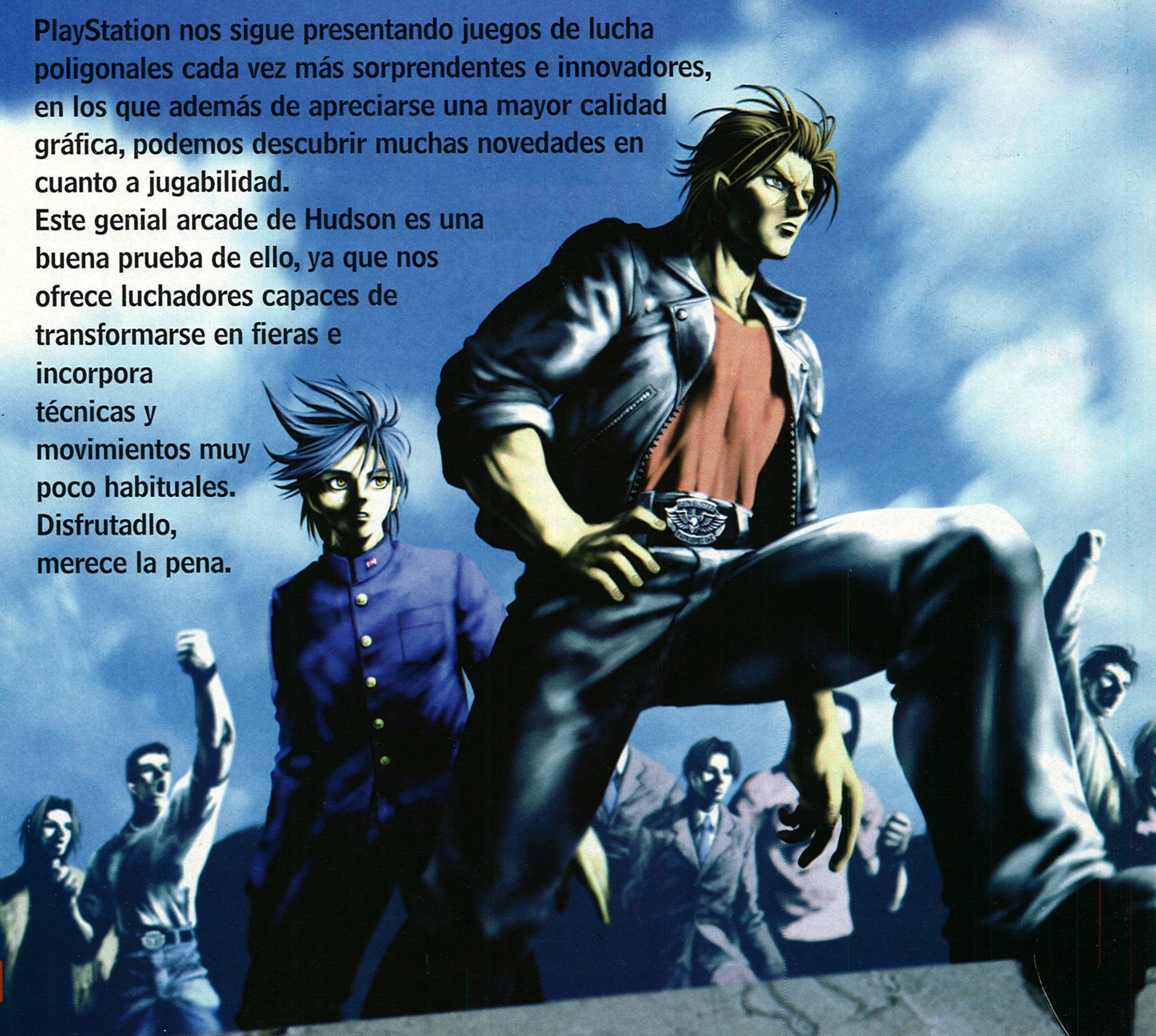






# Bloody Roar 2
## Bringers of the New Age
### La nueva "bestia" de la lucha poligonal

PlayStation nos sigue presentando juegos de lucha poligonales cada vez más sorprendentes e innovadores, en los que además de apreciarse una mayor calidad gráfica, podemos descubrir muchas novedades en cuanto a jugabilidad.
Este genial arcade de Hudson es una buena prueba de ello, ya que nos ofrece luchadores capaces de transformarse en fieras e incorpora técnicas y movimientos muy poco habituales. Disfrutadlo, merece la pena.



## CONVENCIONES

A lo largo de esta guía aparecerán una serie de símbolos y signos que debéis conocer bien para poder aprovechar al máximo las posibilidades de este fenomenal juego de lucha.
A continuación os ofrecemos una breve explicación sobre el significado de cada uno de estos símbolos:

- ➡, ⬅, ↗...: Todas estas flechas indican la dirección que debéis pulsar en la cruceta digital. Cuando aparezca una sucesión de flechas del tipo ⬇, ↘, ➡, significa que debéis ejecutar la secuencia de forma continua, sin pararos en ninguna de ellas.
- +: Cuando aparezca un signo "más", significa que las dos acciones que aparecen a ambos lados del signo, por ejemplo ➡ + **P**, deben ser ejecutadas al mismo tiempo.
- **P**, **K** y **B**: Estas tres letras se refieren a los tres tipos de ataque que se pueden realizar: puñetazo (**P**), patada (**K**) y los golpes que nuestro luchador puede ejecutar cuando está transformado (**B**).

**Nota:** Todos los movimientos aparecen en la guía tienen como referencia al personaje del primer jugador, es decir, el que está a la izquierda de la pantalla mirando hacia la derecha.

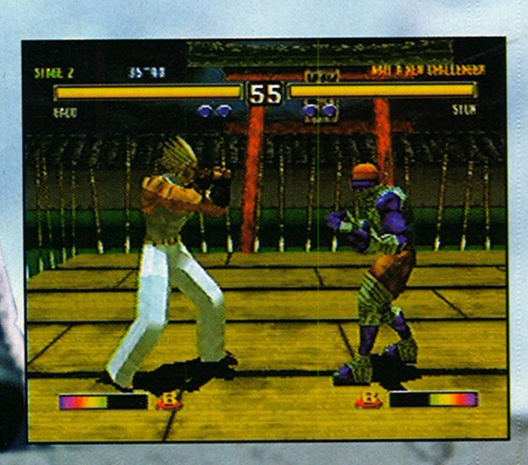
## TÉCNICAS ESPECIALES

**Transformación:** Como ya sabréis a estas alturas, uno de los principales encantos de este juegazo reside en la habilidad que tienen todos los luchadores para transformarse en todo tipo bestias.
Para ello tendréis que fijaros en la barra de energía que aparece en la parte inferior de la pantalla. Cuando la barra esté llena, tan sólo tendréis que pulsar el botón **B** para que vuestro luchador se transforme en el animal que le caracteriza.
**Defensa**: En *Bloody Roar 2* existen dos tipos de defensa frente a los ataques del oponente. Por un lado, si no pulsamos ninguna dirección en la cruceta digital, es decir, si dejamos la cruceta en la posición neutra, nuestro personaje se protegerá con la guardia débil, muy útil frente a casi todos los ataques y que permite contraatacar rápidamente. Esta guardia sólo tiene un inconveniente, y es que no funciona frente a los Guard Crush, unos golpes que como su nombre indica, rompen la guardia. Todos los personajes tienen varios ataques Guard Crush, muy fáciles de reconocer por el pequeño destello que produce la extremidad con la que nos va a atacar el oponente. Frente a esta desventaja está la guardia fuerte, que se activa presionando ⬅ ó **R1**.
Desde este sistema de protección no podremos contraatacar, pero los Guard Crush no nos infligirán ningún tipo de daño. La mejor forma de defenderse en *Bloody Roar 2* es llegar a controlar ambas.
**Escapes:** Si nos defendemos con la guardia débil, podemos escapar de los ataques del oponente pulsando ➡ nada más bloquear un golpe. De este modo conseguiremos salir de su trayectoria de ataque y, al mismo tiempo, alcanzaremos una posición más ventajosa
**Llaves:** Todos los personajes tienen, al menos, tres llaves distintas. La primera requiere estar situado de pie muy cerca del oponente, y se ejecuta pulsando **P + K** ó **R1 + P**.
La segunda llave básica requiere estar cerca del oponente, pero esta vez agachado. Basta con pulsar **P + K** ó **R1 + P**.
Por último, cuando el oponente esté de espaldas, ejecutaremos la llave trasera pulsando **P + K**.

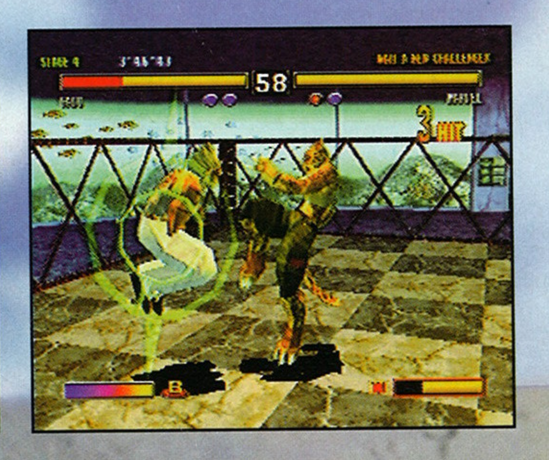




**Escape de las llaves:** Es posible escapar de las llaves pulsando **P + K** justo en el momento en que el rival pretende realizarnos una llave.
**Recuperación en el aire:** Si un rival nos propina un golpe que nos lanza al aire, podemos recuperar la verticalidad si pulsamos repetidamente **P+ K** antes de caer al suelo.
Esta técnica funciona en la inmensa mayoría de los casos, excepto en el supuesto de que nuestro personaje gire sobre sí mismo mientras que está en el aire.
**Tumbado:** Para poder ejecutar el golpe que acompaña a esta expresión es imprescindible que nuestro personaje se encuentre tumbado, es decir, que no se haya levantado después de un golpe.
**(salto):** Significa que el ataque al que acompaña este paréntesis puede realizarse también durante un salto.
**(Reversal):** Por si no lo sabéis, el Reversal es una técnica que nos permite bloquear la extremidad con la que nos ataca el oponente para ejecutar sobre ella un demoledor ataque. En *Bloody Roar 2*, el único personaje capaz de ejecutar un Reversal es Stun.
**Beast Drive:** Es la principal novedad de *BR 2*. Estos ataques son unas demoledoras técnicas que requieren tener al personaje transformado. Una vez ejecutado, nuestro personaje volverá a su estado normal, teniendo que volver a recuperar nuestra barra de "bestia" para poder ejecutar de nuevo este golpe.







# LOS LUCHADORES

## ALICE

### Sin transformar

**ATAQUES BÁSICOS:**

**• De pie, mirando al oponente**

Back Somersault: ← + **K**
Low Dash Punch: →, → + **P**
Leaping Knee Lift: →, → + **K**
Tackle: →, →, → + **P**
Sliding Kick: →, →, → + **K**
Double Lift: **Tumbado, P**

**• De pie, de espaldas al oponente**

Turn Straight: **P**
Turn Low Straight: ↓ + **P**
Wide Rev. Roundhouse: **K**
Rev. Sweep: ↓ + **K**
Turn Ground Kick: ↙ + **K**

**• Ataques en salto**

Leaping Hammer Drop: ↑ + **P**
Overhead Stab Kick: ↑ + **K**

**COMBOS:**

Rabbit Step: ↘ + **P, P, P,** ↓ + **K**
Blitz Heel Combo: **P, K, K,** ← + **K**
Blitz Reverse Low: **P, K, P,** ↓ + **K**
Arc Drop Combo Rush:
→ + **K,** ↓ + **K,** ↓ + **P**
Slash Combo:
→, → + **K, P, P, K, P,** ↓ + **K**

### Transformado

**ATAQUES BÁSICOS:**

**• De pie, mirando al oponente**

Strong Blow: → + **B**
Overhead Kick: ←+**B**
Double Leg Sweep: ↘ + **B**
Stepping Punt: →, → + **B**
Whirling Flip Kick: →, →, → + **B**
Handspring Stomp: **Tumbado, B**

**• De pie, de espaldas al oponente**

Low Reverse Drop Kick: **B**
Leg Sweeper: ↓ + **B**

**• Ataques en salto**

Overhead Pounce: → ó ← + **B**
Flip-Over Kick: ↑ + **B**

**ATAQUES ESPECIALES:**

Rabbit Flip: ↓, ↘, → + **B**
Switch Moonsault: ↓, ↙, ← + **B**

**• Beast Drive**

Lifting Stallion: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + **B**

**COMBOS:**

Low Rabit Rush Knee: ↓ + **B,** ↓ + **B, B, B, B**
Low Rabbit Rush Slider: Presiona ↓, y a continuación, **B, B, K, P**
Rabbit Combo Rush: **P, P, P,** → + **P, B, B, B,** → + **B**
Rush Rabbit Combo: →, → + **K, P, P, P,** → + **P, B, B, B,** →+ **B**

### Ataques comunes

Rabbit Spiral:
↓, ↘, → + **P**
Bunny Slide:
↓, ↘, → + **P**
Spinning Hopper:
↓, ↙, ← + **P**
Triple Somersault:
↓, ↙, ← + **K,** ← + **K,** ← + **B**
Air Raid: ↓ + **P** + **K** (llave en salto)

## MARVEL

### Sin transformar

**ATAQUES BÁSICOS:**

**• De pie, mirando al oponente**

Low Spin Chop: ↙ + **P**
High Spin Kick: ← + **K**
Mid Roundhouse: ↘ + **K**
Low Round Kick: ↙ + **K**
Shoulder Tackle:
→, → + **P**
Rising Knee: →, → + **K**
Rushing Takedown:
→, →, → + **P (llave)**
Sliding Kick:
→, →, → + **K**
Elbow Lift: **Tumbado, P**
Low Spin Thrust:
**Tumbado, K**

**•De pie, de espaldas al oponente**

Bottom Fist Strike: **P**
Turn Thrust Punch:
↓ + **P**
Head Hook Kick: **K**
Shin Hook Kick: ↓ + **K**

**• Ataques en salto**

Tomahawk Chop: ↑ + **P**
Overhead Slicer: ↑ + **K**

**COMBOS:**

M-VI Stinger: **P, P, P, K**
Amazoness:
**K, K,** → + **K, K, K**
Assault:
→ + **K, K, K, P, P, K**
ó ↓ + **K**

### Ataques comunes

Rocket Upper:
↓, ↘, → + **P**
Heat Bazooka Buster:
↓, ↙, ← + **P**
Trident Shoot:
↓, ↙, ← + **K**
Scramble Snatch: Este ataque consta de 3 fases que deben ser ejecutadas en orden:
1) Air Throw:
↓, ↘, → + **K**
2) Cross-Over Attack:
↓, ↑ + **K**
3) Diving Slash:
←, → + **B**

### Transformado

**ATAQUES BÁSICOS:**

**• De pie, mirando al oponente**

Cannon Thrust:
← + **B**
Hungry Prowler:
↘ + **B**
Turn Ground Kick: ↙ + **B**
Headbutt: →, → + **B**
Claw Scissor Tackle:
→, →, → + **B**
Scratch & Roll:
**Tumbado, B**

**•De pie, de espaldas al oponente**

Back Frop Kick: **B**
Turn Leg Claw: ↓ + **B**

**• Ataques en salto**

Flip Kick: → ó ← + **B**
Up Kick: ↑ + **B**

**ATAQUES ESPECIALES:**

T Rage: ↓, ↘, → + **B**
Rising Laser:
↓, ↙, ← + **B**

**• Beast Drive**

Cross Blade Zapper:
↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← + **B**

**COMBOS:**

Triple: **B, B, B**
Rage Combo:
**B, B,** → + **K, K, K**
Rage Combo 2:
**B, B,** → + **K,** → + **K,** → + **K** ó **P**
Silent Rage:
↘ + **B,** ↓, ↘, → + **B**
Darkness Scratch:
↘ + **P,**→ + **B,**↓ + **B**

## LONG

### Sin transformar

**ATAQUES BÁSICOS:**

**• De pie, mirando al oponente**

Slide Punch: → + P

**Nota:** Desde este golpe se pueden ejecutar los ataques Dakai o Migi Tan Kyaku del combo circular (explicado en el cuadro de ataques comunes).

Low Underhand Punch: ↙ + P

**Nota:** Desde este golpe se pueden ejecutar los ataques Uramon Chochu y Senpuu Kyaku del combo circular. Si estás transformado en bestia, también puedes ejecutar el golpe Joushi Senrin. (explicado en el cuadro de ataques comunes)

Shichisun Kou: ← + P

Tornado Kick: → + K

Stepping Side Kick: ↘ + K

Low Reverse Sweep: ↙ + K

Turn Back Check: →, → + P

Diving Reverse Sweep: →, → + K

Mid Shoulder Slam: →, →, → + P

Flying Side Kick: →, →, → + K

Double Swing Punches: tumbado, P

Skyward Kick Shoot: tumbado, K

**• De pie, de espaldas al oponente**

Protecting Palms: P

Low Backhand: ↓ + P

Crescent Kick: K

Ground Stretch Kick: ↓ + K

Turn Thrust Kick: ← + K

**• Ataques en salto**

Leaping Fist Drop: ↑ + P

Hopping Toe Kick: ↑ + K

### Transformado

**ATAQUES BÁSICOS:**

**• De pie, mirando al oponente**

Overhead Palm Press: → + B

Power Palm Burst: ← + B

Low Claw Snatch: ↓ + B

Nota: desde este golpe se pueden ejecutar el ataque Nichigetsu Ha del combo circular .

Stepping Slash: →, → + B

7-hit Ball attack: →, →, → + B

Raising Claw: tumbado, B

**• De pie, de espaldas al oponente**

Back Check: B

Leg-Clawing Swipe: ↓ + B

**• Ataques en salto**

Spinning Slash: → ó ← + B

Turn Whirlwind Kick: ↑ + B

**ATAQUES ESPECIALES:**

**• Beast Drive**

Mouko Kou Hazan: ↓, ↘, →, ↘, ↓, ↙, ← + B (llave)

### Ataques comunes

Outstretched Punch: ↓, ↘, → + P

Double Front Kick: ↓, ↘, → + K

Charged Elbow Thrust: ↓, ↙, ← + P

Skyward Stomping: ↓, ↙, ← + K (llave)

Biting Slam:: ↓, ↘, → + B (llave)

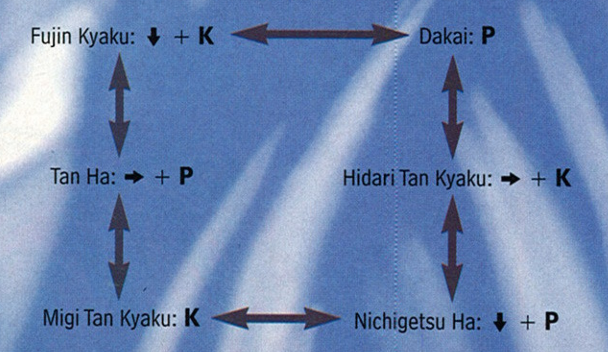
Ground Thunder: ↓, ↙, ← + B

**COMBOS:**

**Nota:** Como habréis observado en los ataques básicos, Long posee un sistema de combos circular, llamado Shin I Roku Gou Ken, que se puede iniciar mediante algunos golpes. Aprende a utilizarlo correctamente, porque es una de las bazas más importantes de este personaje.

Shin I Roku Gou Ken: este combo consiste en seis golpes distintos que se deben ejecutar en riguroso orden, ya sea en el sentido de las agujas del reloj o al contrario. Este Combo puede iniciarse de varias maneras (como habréis visto a lo largo de los ataques básicos de este personaje), pero una vez iniciado tendréis que seguir el orden rigurosamente.

Este diagrama refleja el orden de los golpes:




Este Combo puede ser prolongado con algunas de las técnicas Rokugou Kourin Shiki y Shuryo Waza, que no son otra cosa que unos golpes para finalizar el combo circular. Para ponerlos en práctica, tan sólo tenéis que sustituir un ataque del Combo circular por su equivalente en estas otras técnicas, es decir, no podéis sustituir cualquier golpe por cualquier golpe. A continuación os mostramos los ataques que deben ser ejecutados en lugar de los golpes del combo circular:

**• Golpes de la técnica Rokugou Kourin Shiki:**

Uramon Chochu: →, → + P (en lugar del golpe Fujin Kyaku)

Pon Ken: ←+P (en lugar del golpe Dakai)

Senpuu Kyaku: →, → + K (en lugar del golpe Tan Ha)

Honshin RenKyaku: ← + K (en lugar del golpe Migi Tan Kyaku)

**• Golpes de la técnica Shuryo Waza:**

Renju Houdou: ↓, ↓ +P (en lugar del golpe Hidari Tan Kyaku)

Zensou Genkyaku: ↓, ↓ +K (en lugar del golpe Nichigetsu Ha)

También existen unas técnicas especiales, llamadas Shuryo Waza que sólo pueden ser ejecutadas cuando nuestro luchador está transformado en bestia:

**• Golpes de la técnica Shuryo Waza (transformado en bestia):**

Joushi Senrin: →, → + B

Hangetsu Jin: ↓, ↓ + B



## YUGO

### Sin transformar

**ATAQUES BÁSICOS:**

**• De pie, mirando al oponente:**

Low Knuckle: ↓ + **P**
Heel Drop: → + **K**
Spin Kick: ← + **K**
Ground Reverse Sweep: ↙ + **K**
Turn Upper: →, → + **P**
Tackle: →, →, → + **P**
Sliding Kick: →, →, → + **K**
Climb Upper: **Tumbado**, **P**

**• De pie, de espaldas al oponente:**

Turn Sideswipe: **P**
Straight Upper: ↓ + **P**
Rev. Roundhouse: **K**
Turn Shin Kick: ↓ + **K**

**•Ataques en salto:**

Leaping Punch: ↑ + **P**
Leaping Spin Kick: ↑ + **K**

**COMBOS**

Standing Lock: **P**, **P**, **P**, **P**, ↓ + **K**, ↘ + **P**
Knuckle Twin Kick: **P**, **K**, **K**
Knuckle Low & Sway In: **P**, **K**, ↓ + **K**, ↘ + **P**
Dragon Finish: ← + **P**, **P**, **P**, **P**, ↓ + **K**, ↘ + **P**
Final Machine Gun Upper: ↘ + **P**, **P**, **P**, **P**
Panther: →, → + **K**, **P**, **P**

### Ataques comunes

Watsu Body Upper:
↓, ↘, → + **P**, → + **P**, → + **P**
Este ataque se puede ampliar y modificar si después de la secuencia ↓, ↘, → + **P** ejecutamos alguna de las siguientes combinaciones de golpes:
1) ↓ + **K**, ↘ + **P**
2) **P**, **P**, ↓ + **K**, ↘ + **P**
3) **B**, **B**
4) **B**, ← + **B**

Final Shuttle Shoot:
↓, ↘, → + **K**
Silver Wolf Knuckle:
↓, ↘, → + **P**
Wild Eclipse: ↓, ↙, ← + **K**

### Transformado

**ATAQUES BÁSICOS:**

**• De pie, mirando al oponente:**

Ground Slash: ↘ + **B**
Wolf Knuckle: ← + **B**
Wild Pounce:
→, → + **B**
Spiral Fall:
→, →, → + **B**
Spiral Claw: tumbado, **B**

**• De pie, de espaldas al oponente:**

Overhead Slash: **B**
Wolf Retreat: ↓ + **B**

**•Ataques en salto:**

Round Flip Kick: → ó ← + **B**
Wolf Flip Kick: ↑ + **B**

**ATAQUES ESPECIALES:**

Wolf Fang Ripper: ↓, ↘, → + **B** (llave)
Meteor Crush: Cerca de uno de los muros que forman el cuadrilátero: ↓, ↙, ← + **B**
**Nota:** nada más tocar el muro, pulsa **P**, **K** ó **B** para atacar.

**• Beast Drive:**

Spiral Fang:
↓, ↙, ←, ↙, ↓, ↘, → + **B**

**COMBOS**

Claw Knuckle: **B**, **P**, **P**, ↓ + **K**, ↘ + **P**
Combo Crescent: **B**, **P**, **P**, **P**, ↓ + **B**
Claw Combo: **B**, **P**, **P**, **P**, → + **P**
Flash Combo: ← + **P**, **B**, **B**, → + **P**

## JENNY

### Transformado

**ATAQUES BÁSICOS:**

**• De pie, mirando al oponente**

Low Wing Slice: ↘ + **B**
Crawling Retreat: ↙ + **B**
Overhead Heel Kick:
→, → + **B**
High Spin Kick: **Tumbado**, **B**

**• De pie, de espaldas al oponente**

Ascending Back Heel: **B**
Ground Cross Sweep: ↓ + **B**
Spinning Wing Slice: ← + **B**

**• Ataques en salto**

Whirling Overhead Claw: ↑ + **B**
Round Flip Kick: → ó ← + **B**

**ATAQUES ESPECIALES:**

Bat Wing Blade: ↓, ↘, → + **B**
Tallon: ↓, ↙, ← + **B**, **B** (salto)

**• Beast Drive**

Sky High Tempest:
→, ←, ↙, ↓, ↘, → + **B**

**COMBOS:**

Complete Death:
**B**, **B**, **B**, **B**, **B**
Wind Slider:
→ + **K**, **K**, **K**, → + **B**, **B**, **B**
Nightmare Walking:
**P**, **P**, → + **K**, **K**, **K**, → + **B**, **B**, **B**

### Sin transformar

**ATAQUES BÁSICOS:**

**• De pie, mirando al oponente**

Mid Chop: → + **P**
Taunting Smack: ← + **P**
Ground Leg Sweep: ↙ + **K**
Elbow Thrust: →, → + **P**
Aerial Whip Kick: →, → + **K**
Paired Palm Push: →, →, → + **P**
Sliding Kick: →, →, → + **K**

**• De pie, de espaldas al oponente**

Back Elbow: **P**
Round Chop: ↓ + **P**
High Back Kick: **K**
Heel Stamp: ↓ + **K**
Turn Chop: ↘ + **P**
Turn Down Chop: ↙ + **P**
Taunting Kick: ← + **K**

**• Ataques en salto**

Leap Over Handspring: ↑ + **P**
Aerial Twirl Kick: ↑ + **K**

**COMBOS**

Stunning Slap:
**P**, **P**, → + **K**, **K**, **K**, **K**, ↓ + **K**
Passionate Heel: → + **K**, **K**, **K**, ← + **P**
Enamul: ↘ + **K**, **K**, ↓ + **K**, **K**

### Ataques comunes

Twist: ↓, ↘, → + **P** (cambio de postura).
A continuación pulsa
**K**, **K**, ↓ + **K**
**K**, **K**, **K**, **K**, **K**
**K**, **K**, **K**, **K**, **K**, ↓ + **K**
Excentric Kick:
↓, ↘, → + **K**
(llave)
Overhead Chop:
↓, ↙, ← + **P**
Helicopter Kick:
↓, ↙, ← + **K**



## BAKURYU

### Sin transformar

**ATAQUES BÁSICOS:**
- **De pie, mirando al oponente**

Spinning Chop: → + **P**
Overhead Chop: ← + **P**
Fade-away Spin Kick: ← + **K**
Low Reverse Sweep: ↙ + **K**
Paired Palm Strike: →, → + **P**
Diving Ground Slash: →, →, → + **P**
Flying Side Kick: →, →, → + **K**
Elbow Thrust: **Tumbado, P**
Vaulting Kick: **Tumbado, K**

- **De pie, de espaldas al oponente**

Palm Claw: **P**
Turn Palm: ↓ + **P**
Crescent Kick: **K**
Standing Sweep: ↓ + **K**
Spiral Drill: →, →, → + **B**
Turn Ground Chop: ↙ + **P**

- **Ataques en salto**

Round-Over Transfer: ↑ + **P**
Flip Kick: ↑ + **K**

**COMBOS:**
Resen Ryu Eijin:
**P, P, P, P,** → + **P**
Rentou Fushin:
**P, P, P,** ↘ + **P, P** ó **K**
Rentou:
**P, P, K,** ↓ + **K**
Renga Raku:
**P, K, K,** → + **K,** ← + **K,** ↑ + **P**
Ryuuga Gaeri:
→ + **K,** ← + **K,** ↘ + **K**

### Ataques comunes

Raikou Han Kou Otoshi:
↓, ↘, → + **P**
Enmaku Dan:
↓, ↘, → + **K** (cambio de posición)
Gi Enmaku: ↓, ↘, →+**K** y acto seguido **R1** (desaparece/reaparece en el mismo sitio)
Enjin Rasen Kyaku: ↓, ↙, ← + **K**
Kouki Ryuu Gekihou:
↓, ↙, ← + **P**

### Transformado

**ATAQUES BÁSICOS:**
- **De pie, mirando al oponente**

Overhead Slam: ← + **B**
Low Slash: ↘ + **B**
Upward Round Slash: ↙ + **B**
Paired Piercing Ram: →, → + **B**
Ground Scissor: **Tumbado, B**

- **De pie, de espaldas al oponente**

Banishing Slash: **B**
Crawl Away: ↓ + **B**

- **Ataques en salto**

Spinning Slash: → ó ← + **B**
Leaping Ground Piercing: ↑ + **B**

**ATAQUES ESPECIALES:**
Zansou Rekkan Totsu:
↓, ↘, → + **B** (llave)
Shoten Kaki Age: ↓, ↙, ← + **B**

- **Beast Drive:**

Bunshin Ken Jigoku:
←, →, ←, ↙, ↓, ↘, → + **B**

**COMBOS:**
Dokusen:
→ + **B, K, K,** → + **K,** ← + **K,** ↑ + **P**
Dokusou Bakujuu Rengeki:
→ + **B, B, B, B, B**
Renkaki: **B, B,** ↓ + **K, K, K**
Rentou Doku:
**P, P, P, P, B, B,** ↓ + **K, K, K**
Dokusou Eizan Geki:
**B, B, B**



## BUSUZIMA

### Sin transformar

**ATAQUES BÁSICOS:**
- **De pie, mirando al oponente**

Spinning Backhand:
↙ + **P**
Round Heel Drop: ← + **K**
Ground Hammer:
→, → + **P**
Foot Stomp: →, → + **K**
Diving Tackle:
→, →, → + **P**
Roll & Kick: tumbado, **K**
Swiping Upper:
tumbado, **P**

- **De pie, de espaldas al oponente**

Overhead Hammer: **P**
Turn Thrust Punch:
↓ + **P**
Blind Sidestep: **K**
Spring-Back Smash:
↓ + **K**
Banishing Backfist:
← + **P**
Turn Ground Kick: ↙ + **K**

- **Ataques en salto**

Turn Around: ↑ + **P**
Drop Kick: ↑ + **K**

**COMBOS:**
Zenkai Butchi Giri: **P, P, P,** → + **P,** → + **P**
Sukashi Kyaku:
**P, P, P, K,** ↓ + **K**
Baribari Chop: **P, K,** ↓ + **K,** → + **P,** → + **P**
Taiman Aku Punch: → + **P,** → + **P,** → + **P,** → + **P,** → + **P,** → + **P**
Retsuden:
→ + **K,** → + **K,** → + **P,** → + **P,** → + **P**

### Transformado

**ATAQUES BÁSICOS:**
- **De pie, mirando al oponente**

Rising Header: ↘ + **B**
Overhead Beat: ↓ + **B**
Flip Away: →, → + **B**
Dashing Flip Away:
→, →, → + **B**
Head Dash: **Tumbado, B**

- **De pie, de espaldas al oponente**

Step Back Kick: **B**
Ground Scrape Kick:
↓ + **B**

- **Ataques en salto**

Belly Flop:
→ ó ← + **B**
Retreating Back Flip: ↑ + **B**

**ATAQUES ESPECIALES:**
Shishometsu Attack:
↓, ↘, → + **B**
Shishometsu:
↓, ↙, ← + **B**

- **Beast Drive**

daijoubutsu Throw:
↓, ↘, →, ↓, ↘, →+**B**

**COMBOS:**
Kaomen Slider:
**B,** ↓ + **K, P, P,** → + **P,** → + **P**
Giri Upper:
**P, K,** ↓ + **K, P, P, B**
Somersault Shoten Upper:
↑ + **B,** → + **B,** → + **B**
Kaomen Slider:
**B,** ↓ + **B, B, B** (pulsa ↑ + **B** en cualquier momento para esquivar)
Zenkai Butchi:
**B,** ↓ + **K, P,** ↓ + **K**

### Ataques comunes

Bukkomi Chop:
↓, ↘, → + **P**
Busuzima Maji:
↓, ↘, → + **K** (cambio de postura).
A continuación ejecuta:
1) → ó ← para desplazarte
2) Maji Punch:
**P, P, P**
3) Maji de Kick:
**K, K**
4) Maji de Whip:
**B** ó ↓ + **B**
5) Maji de Chohatsu: ↓

Strong Sideswipe:
↓, ↙, ← + **P**
Busuzima Exercise:
↓, ↙, ← + **K, K, K, K, K, K**

## URIKO

### Sin transformar

**ATAQUES BÁSICOS:**

**• De pie, mirando al oponente**

Elbow Jab: → + **B**
Double Palm Blow: ← + **P**
Back Rush: ↘ + **P**
Flying Kicks: →, → + **K**
Low Sweep Kick: ↙ + **K**
Bat Kick: →, →, → + **K**
Swing Fists: **Tumbado, P**
Twirl Kick: **Tumbado, K**

**• De pie, de espaldas al oponente**

Shoulder Check: **P**
Leg Banishing Backfist: ↓ + **P**
Knee Kick: **K**
Heel Sweep: ↓ + **K**
Flying Collision: →, →, → + **P**

**• Ataques en salto**

Leaping Upward Hammer: ↑ + **P**
Leaping Round Kick: ↑ + **K**

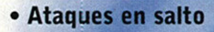
**COMBOS:**

Raikan Tenbu: **P**, **P**, **P**, **P**.
Desde este Combo (que debe ser realizado rápidamente) se puede ejecutar los ataques Dokuko, Ranten Kakyaku o Kyuso Dousan Shou del combo circular (explicado en ataques comunes).

Naiko Natsun: **P**, **P**, ↓ + **P**
Desde este combo, se puede ejecutar al golpe Nichigetsu, pudiendo de esta forma iniciar el combo circular (explicado en los ataques comunes).

Yomo Shin Ichinisan: **P**, **K**, **K**
A continuación se puede ejecutar los ataques Sousou Taiko, Ranten Kakyaku o Soushi Tai, que nos permiten iniciar el combo circular.

### Transformado



**ATAQUES BÁSICOS:**

**• De pie, mirando al oponente**

Ground Reverse Sweep: ↙ + **B**
Flicking Claw: → + **B**
Reckless Revolver: ← + **B**
Rearing Paw: ↘ + **B**
Arcing Upperslash: →, → + **B**
Rolling Foot Claw: **Tumbado, B**

**• De pie, de espaldas al oponente**

Falling Back Kick: **B**
Retreating Run: ↓ + **B**

**• Ataques en salto**

Overhead Stomp: → ó ← + **B**
Wild Claw: ↑ + **B**

**ATAQUES ESPECIALES:**

Pur Kitten: ↓, ↘, → + **B**
(Urikop cambia de postura).
A continuación:
1) Hekireki Heiwa: pulsa **B** repetidamente
2) Face rub: **P**
3) Scratching claws: **K**
4) Pounce forward: → + **B**

Graceful Posture: ↓, ↙, ← + **B**
A continuación, podéis ejecutar cualquiera de estos tres golpes:
1) Senten Houyoku: **B**, **B**, **B**
2) Presiona → ó ← y pulsa repetidamente **B** para iniciar el combo circular a través del golpe Ranten Kakyaku
3) Presiona ↑ ó ↓ y pulsa **B** repetidamente para empezar el combo circular a través del golpe Nichigetsu Ha (explicado en los ataques comunes)

**• Beast Drive**

Kikkyo Byoten: ↓, ↙, ←, ↙, ↓, ↘, → + **B**

**COMBOS:**

Baku Shinju: **B**, **B**.
A continuación puedes ejecutar los siguientes ataques:
1) **B**
2) Ejecutar el ataque Dokuko, y así poder iniciar el Combo circular.

Naiko Shinju: **Tumbado, P**, → + **B**

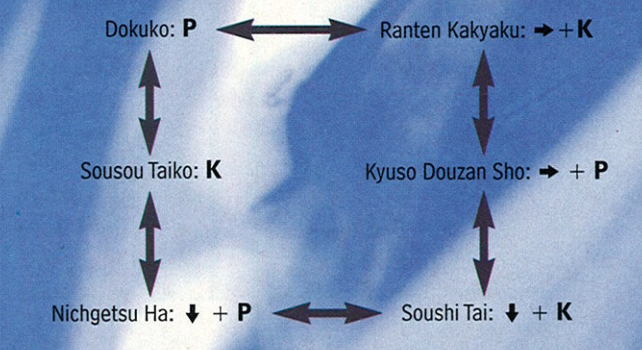
### Ataques comunes

Blink Swan Wing: ↓, ↘, → + **P**
Whirling Heel Flip: ↓, ↘, → + **K**
Leaping Palm: ↓, ↙, ← + **P**
Flying Heel Stomp: ↓, ↙, ↓ + **K**

**COMBOS:**

**Nota:** el sistema de Combos de Uriko, llamado Rokugou Hourin Shiki, se parece mucho al combo de Long. Se trata de un Combo circular que puede ser ejecutado en ambos sentidos, siempre y cuando sigamos el orden de los golpes. Para acceder a este combo, tenemos que ejecutar algunos golpes que aparecen en los ataques básicos y especiales de Uriko, para después ejecutar el golpe que da inicio al combo:

Rokugou Hourin Shiki:




Este Combo puede ser variado con algunas de las técnicas Rokugou Kourin Shiki y Shuryo Waza, que no son otra cosa que unos golpes para finalizar el combo circular.

Para ponerlos en práctica, tan sólo tenéis que sustituir el golpe del combo circular por el ataque de esta técnica, teniendo en cuenta, por ejemplo, que sólo un golpe de la técnica Shoryu Waza puede sustituir a un golpe concreto del combo circular, tal y como se explica a continuación:

**• Golpes de la técnica Rokugou Kourin Shiki:**

Gaku Ratotsu: →, → + **P** (en lugar del golpe Dokuko)
Tenmon Kaishu: ← + **P** (en lugar del golpe Ranten Kakyaku)
Enma Senrin: →, → + **K** (en lugar del golpe Sousou Taiko)
Fugaku Sanjuuroku Mon: ← + **K** (en lugar del golpe Nichgetsu Ha)

**• Golpes de la técnica Shuryo Waza:**

Renju Houdou: ↓, ↓ + **P** (en lugar del golpe Kyuso Douzan Sho)
Yukio Renrin: ↓, ↓ + **K** (en lugar del golpe Soushi Tai)



## STUN

### Sin transformar

**ATAQUES BÁSICOS:**

**•De pie, mirando al oponente**

Fling away: → + P (llave)
Buster Blow: ← + P
Mid Body Upper: ↘ + P
Bio Shock: ↙ + P
Skyward Thrust: ← + K
Crawl Forward: ↘ + K
Roll Backward: ↙ + K
Stepping Ax Chop: →, → + P
Uppercut: **Tumbado, P**
High Punt: **Tumbado, K**

**• De pie, de espaldas al oponente**

Turn Backfist: **P**
Turn Thrust Punch: ↓ + P
Crescent Kick: **K**
Standing Foot Sweep: ↓ + K
Thrusting Purt: →, → + K

**• Ataques en salto**

Overhead Hammer: ↑ + P
Heel Fall: ↑ + K

**COMBOS:**

Shell Face Scratch: **P, P, P, P** (llave)
Shell Combo Antler Bomb: **P, P, P,** ↓ + **K**
Torasuto Blow: → + **K, K,** ← + **B**
Shell Slasher: **P, K, P, P**

### Transformado

**ATAQUES BÁSICOS:**

**•De pie, mirando al oponente**

Tackle Thrust: → + B
Back Up & Thrust: ← + B
Poke & Lift: ↘ + B
Backstep & Shoot: ↙ + B
Overhead Poke: →, → + B
Gliding Skewer: →, →, → + B
Low Rush Thrust: tumbado, **B**

**• De pie, de espaldas al oponente**

Back Drop Kick: **B**
Low Hook Claw: ↓ + B

**• Ataques en salto**

Splash Fall: → ó ← + B
Overhead Jab: ↑ + B

**ATAQUES ESPECIALES:**

Mosquito Skewer: ↓, ↘, → + **B** (llave)
Bio Reject: ↓, ↙, ← + **B** (Reversal)

**•Beast Drive:**

Boosting Burst: →, ↘, ↓, ↙, ←, → ↘, ↓, ↙, ← + **B**

**COMBOS:**

Chaos Beetle Rush: **B, B,** ↓ + **B,** ↓ + **B**
Violent Beetle Rush: **B, B,** ↓ + **B,** ↘ + **B,** ↑ + **B**

### Ataques comunes

Spider Drop: ↓, ↘, → + **P** (llave alta)
Hornet Grab: ↓, ↘, → + **K** (llave media)
Antler Bomb: ↓, ↙, ← + **P** (llave baja)
Grasshopper Leg: ↓, ↙, ← + **K**
Stun Pile Slam: ↓ + **P** + **K** (llave en salto)
Stun Crush: este ataque consta de dos fases
1) Llave: ↓, ↘, → + **P** + **K** (muy cerca del oponente)
2) Remate: ↓, ↙, ← + **P** + **K**

## GADO

### Sin transformar

**ATAQUES BÁSICOS:**

**•De pie, mirando al oponente**

Step Back & Low Punch: ↙ + P
High Spin Kick: ← + K
Side Snap Kick: ↘ + K
360 Sweep Kick: ↙ + K
Shoulder Tackle: →, → + P
Rising Knee: →, → + K
Rushing Takedown: →, →, → + **P** (llave)
Sliding Kick: →, →, → + K
Hook: **Tumbado, P**
High Punt: **Tumbado, K**

**• De pie, de espaldas al oponente**

Bottom Fist Strike: **P**
Turn Thrust Punch: ↓ + P
Back Kick: **K**
Ground Thrust Kick: ↓ + K

**• Ataques en salto**

Tomahawk Chop: ↑ + P
Cannon Drop Kick: ↑ + K

**COMBOS:**

Shotgun Combination: **P, P,** → + **P**
Spinning Strike: ← + **P, P,** → + **P**
Commando Edge Combination: **K, K,** → + **K,** → + **K, K**

### Transformado

**ATAQUES BÁSICOS:**

**•De pie, mirando al oponente**

Pouncing Snatch: ↘ + B
Leaping Headhutt: →, → + B
Claw Scissor Tackle: →, →, → + B
Scratch & Roll: **Tumbado, B**

**• De pie, de espaldas al oponente**

Cannon Thrust Kick: ← + B
Turn Ground Kick: ↙ + B
Back Drop Kick: **B**
Low Hook Claw: ↓ + B

**• Ataques en salto**

Revolving Flip Kick: → ó ← + B
Flip Kick: ↑ + B

**ATAQUES ESPECIALES:**

Violent Rage: ↓, ↘, → + **B** (llave)
Rising Laser: ↓, ↙, ← + B

**• Beast Drive**

Roaring Supreme: ↓, ↘, →, ↘, ↓, ↙, ← + **B**

**COMBOS:**

Triple: **B, B,** → + **K, K**
Bloody Rage: ↘ + **B,** ↓, ↘, → + **B**
Darkness Scratch: ↘ + **P,** → + **B,** ↓ + **B**
Heat Blast Sky Launcher: **K,** ← + **P, P, B,** → + **K,** ↓ + **K, K**

### Ataques comunes

High Heel Drop: ↓, ↘, → + **K**
Heat Bazooka Buster: ↓, ↙, ← + **P**
Spin Axle Flash: ↓, ↙, ← + **K**
Quad Flash Break: ↓, ↙, ← + **K,** → + **P,** ↓, ↘, → + **P,** ↓, ↙, ← + **P**
Heat Capture: ↓, ↘, → + **P**.
Este ataque puede tener tres continuaciones distintas dependiendo del ataque que realicemos a continuación:
1) Middle Kick: **K**
2) Low Kick: a continuación, ↓ + **K**
3) Llave: si no pulsamos nada, es decir, ningún botón o dirección, ejecutaremos una llave.

## SHEN LONG

### Sin transformar

**ATAQUES BÁSICOS:**

**• De pie mirando al oponente**

Extended Palm: → + **P**

**Nota:** Desde este golpe se pueden ejecutar los ataques Dakai o Migi Tan Kyaku del combo circular (explicado en ataques comunes).

Power Palm Burst: ← + **P**

Turn Foot Chop: ↘ + **P**

Low Underhand Punch: ↙ + **P**

Tornado Kick: → + **K**

Stepping Slash: →, → + **B**

Full Roundhouse ← + **K**

Step Side Kick: ↘ + **K**

Low Reverse Sweep: ↙ + **K**

Elbow Jab: →, → + **P**

Diving Reverse Sweep: →, → + **K**

Shattering Straight Blow: →, →, → + **P**

Flying Side Kick: →, →, → + **K**

Standing Upper: **Tumbado, P**

Skyward Kick Shoot: **Tumbado, K**

**• De pie, de espaldas al oponente**

Sidestep & Elbow: **P**

Turn Punch: ↓ + **P**

Rev. Roundhouse: **K**

Ground Stretch Kick: ↓ + **K**

**• Ataques en salto**

Leaping Head Punch: ↑ + **P**

Leaping Spin Kick: ↑ + **K**

**COMBOS:**

Rensui Choryo: **P, P, P**

**Nota:** Desde este golpe se accede al Combo circular.

Rensui Reppa: **P, P**

**Nota**: desde este ataque se puede iniciar el combo circular por medio del golpe Pon Ken o Sokuchuu Kyaku.

### Transformado

**ATAQUES BÁSICOS:**

**• De pie mirando al oponente**

Low Claw Snatch: ↓ + **B**

**Nota:** Desde este golpe se pueden ejecutar el ataque Nichigetsu Ha del combo circular.

Heel Flattener: → + **B**

Low Claw Snatch: ↘ + **B**

Turn Ground Kick: ↙ + **B**

Ball Attack: →, →, → + **B**

Raising Claw: **Tumbado, B**

**• De pie, de espaldas al oponente**

Turn Back Kick: ← + **B**

Back Check: **B**

Turning Claw Swipe: ↓ + **B**

**• Ataques en salto**

Spinning Slash: → ó ← + **B**

Flip Kick: ↑ + **B**

**ATAQUES ESPECIALES:**

Biting Slam: ↓, ↘, → + **B**

Ground Thunder: ↓, ↙, ← + **B**.

Este ataque, además, puede ser ampliado con los siguientes golpes:

1) Presiona ← y pulsa **B** repetidamente. A continuación, se puede iniciar el combo circular a través del golpe Sokuchuu Kyaku.

2) Presiona → y pulsa **B** repetidamente. A continuación, se puede iniciar el combo circular a través del golpe Pon Ken.

3) Presiona ↑ y pulsa **B** repetidamente. A continuación, se puede iniciar el combo circular a través del golpe Fujin Kyaku.

4) Presiona ↓ y pulsa **B** repetidamente. A continuación, se puede iniciar el combo circular a través del golpe Nichigetsu Ha.

**• Beast Drive**

Mouko Kou Hazan: ↓, ↘, →, ↘, ↓, ↙, ← + **B** (cerca)

### Ataques comunes

Outstretched Punch: ↓, ↘, → + **P**

Double Front Kick: ↓, ↘, → + **K**

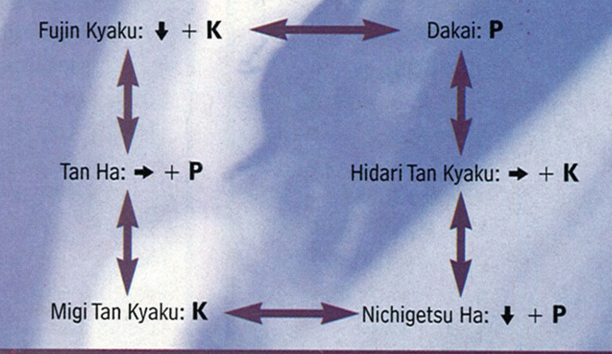
Charged Elbow Thrust: ↓, ↙, ← + **P**

Skyward Stomping: ↓, ↙, ← + **K** (llave)

**COMBOS:**

**Nota:** Shen Long posee un sistema de combos circular, llamado Shin I Roku Gou Ken, que nos permite ejecutar combos circulares. Aprende a utilizarlo correctamente, porque, al igual que Long, es una de las bazas más importantes de este personaje.

Shin I Roku Gou Ken: Este combo consta de seis golpes distintos que se deben ejecutar en riguroso orden, ya sea en el sentido de las agujas del reloj o al contrario. Este Combo puede iniciarse de varias maneras (como habréis visto a lo largo de los ataques de este personaje), que suele consistir en ejecutar uno de sus golpes tras haber ejecutado un ataque concreto. Una vez iniciado el combo tendréis que seguirlo por orden, y sin repetir un ataque dos veces:




Este Combo puede ser prolongado con algunas de las técnicas Rokugou Kourin Shiki y Shuryo Waza, que no son otra cosa que unos golpes especiales para finalizar el combo circular. Para ponerlos en práctica, tan sólo debéis sustituir los golpes del combo circular por los de estas técnicas, teniendo en cuenta que sólo un golpe concreto de estas técnicas puede sustituir a un golpe concreto del combo circular (que es el que debe ser ejecutado en lugar del que aparece entre paréntesis ), tal y como se explica a continuación:

**• Golpes de la técnica Rokugou Kourin Shiki:**

Uramon Chochu: →, → + **P** (en lugar del golpe Fujin Kyaku)

Pon Ken: ← + **P** (en lugar del golpe Dakai)

Senpuu Kyaku: →, → + **K** (en lugar del golpe Tan Ha)

Honshin RenKyaku: ← + **K** (en lugar del golpe Migi Tan Kyaku)

**• Golpes de la técnica Shuryo Waza:**

Renju Houdou: ↓, ↓ +**P** (en lugar del golpe Hidari Tan Kyaku)

Zen Genkyaku: ↓, ↓ +**K** (en lugar del golpe Nichigetsu Ha)



## CURIOSIDADES Y TRUCOS

**Cómo cambiar las vestimentas de los luchadores:**
A la hora de escoger a vuestro personaje, pulsad **P**, **K** ó **B** para seleccionar cualquiera de las tres vestimentas disponibles. Dos de ellas tan solo varían en el color, mientras que la tercera es un modelo completamente distinto.



**Cómo conseguir una cuarta vestimenta:**
Para conseguir la cuarta vestimenta de cada luchador, terminad el modo arcade con ese personaje en cuestión. Si queréis tener todas las vestimentas, ya sabéis: a terminárselo con todos los personajes.
Para activar este cuarto modelito, tan sólo tenéis que pulsar Start cuando vayáis a escoger a vuestro luchador en la pantalla de selección de personaje.

**Victoria con Afterimage:**
Por si no lo sabéis, el afterimage es un efecto óptico muy vistoso, mediante el cual, los luchadores dejan una estela según se muevan o ataquen. Probablemente lo habréis visto ya cuando hayáis finalizado un combate con algún golpe especialmente demoledor, pero si apretáis al mismo tiempo **P** , **K** y **B** nada más terminar un combate (es decir, el segundo asalto), disfrutaréis de este efecto siempre que queráis.



**Como ejecutar los Beast Drive más fácilmente:**
Si os resulta muy difícil ejecutar los ataques Beast Drive que aparecen en esta guía, podéis intentarlo con esta otra combinación:
**← + Triángulo + Círculo**
Funciona en todos los casos, independientemente del personaje que hayáis seleccionado.



**Cómo descubrir a Gado:**
Gado es un personaje inicialmente oculto que en su día apareció en el primer *Bloody Roar*.
Para conseguirlo, debéis conseguir completar el modo Arcade con cualquier personaje en el nivel de dificultad que viene establecido en el juego por defecto. Si pierdes algún combate, podéis continuar sin problemas, puesto que lo importante es completarlo.

**Cómo pelear en el escenario especial:**
En este escenario especial te enfrentarás al segundo personaje oculto de *Bloody Roar 2*, Shen Long. Para poder conseguirlo, deberéis completar el modo Arcade sin utilizar ni una sola continuación.

**Cómo descubrir a Shen Long:**
Shen Long es un luchador del que ya pudimos disfrutar en el primer *Bloody Roar*.
Sus técnicas de lucha son idénticas a las de Long, por lo que podéis aprovechar todos los golpes.
Para obtener a este segundo personaje oculto debéis vencerle en el escenario especial que os hemos comentado en el truco anterior.
Si perdéis y continuáis, no funcionará el truco.

**Como eliminar el menú de opciones con el juego en pausa:**
Si queréis admirar la calidad de las animaciones de este juego en todo su esplendor, pulsad Start repetidamente (para activar y desactivar la pausa) presionando R2 en todo momento. De este modo, el menú de opciones que aparece en pantalla mientras el juego está pausado desaparecerá.

**Galería de imágenes y videos:**
En el menú Options encontraréis una opción que nos permite acceder a los vídeos ya descubiertos (como los dos finales antes citados o la secuencia de apertura del modo Story) y a una galería de imágenes. Todas estas imágenes se pueden conseguir jugando con todos los luchadores en el modo historia, aportando cada uno de ellos las escenas que forman parte de su historia. También podéis encontrar imágenes especiales cada vez que completéis el modo Arcade con cada luchador.




**Cómo ver los dos finales:**
El juego tiene dos finales distintos. Para poder verlos, lo que tenéis que hacer es lo siguiente:
Final 1: completad el modo Arcade o el modo Historia (Story) sin continuar.
Final 2: completad el modo Arcade o el modo Historia (Story) continuando, como máximo, una vez.



**Jugar en el modo Experto:**
Para acceder a este dificilísimo modo de juego, mantened presionados los cuatro botones **L** y **R** mientras que seleccionas cualquier modo de juego. Si os fijáis bien, aparentemente nada ha cambiado en la pantalla, sin embargo, todo los enemigos han aumentado considerablemente su dificultad y pelean mucho mejor.



**Cómo descubrir las opciones ocultas del modo Custom:**
- Model Type: completad el modo Historia (Story), continuando si es necesario. Al completarlo, aparecerá un submenú con varias opciones, como por ejemplo, el tamaño de la cabeza de los oponentes.
- Recovery Speed: completad el modo Historia (Story) sin continuar. Esta opción os permitirá variar la velocidad con la que se recupera la energía de los luchadores.
- Cualquier Cancel Point: derrotad a un total de 15 enemigos en el modo Survival. Esta opción os permitirá cancelar cualquier ataque para ejecutar otro en su lugar.

**Nota:**
Todas estas modificaciones del modo Custom sólo funcionan en la opción Game Start que aparece en este mismo modo de juego, no en los modos Story o Arcade.



# Astérix

## ¡Están locos estos romanos!

Año 50 antes de Jesucristo. Toda la Galia está ocupada por los romanos... ¿Toda? ¡No! Una pequeña aldea irreductible resiste al invasor.
Aquí tenéis la guía que esperábais para derrotar a esos infames romanos. Os desvelamos paso a paso cómo conseguir los ingredientes de la receta para la poción mágica que tan urgentemente necesita el druida Panorámix, y la forma de reconquistar de nuevo vuestros antiguos territorios. Recorreréis bosques, campamentos, montañas, lucharéis contra piratas y en el mismísimo Coliseo Romano.
No va a ser una tarea fácil, pero contáis entre vuestras filas con Astérix y Obélix, los más valientes guerreros que jamás ha conocido la historia... del cómic.

## CONSEJUM GENERALUM

- **Para atacar** a los soldados, corre un poquito a su alrededor y golpéales por detrás. Ellos tardan algo en dar la vuelta y así te evitarás ser alcanzado con su lanza.
  También puedes cogerles y lanzarles al suelo o contra otro enemigo. Se quedarán un momento inconscientes, aprovecha para acercarte y darles un nuevo mamporro antes de que se levanter.
- **Utiliza el ataque especial** (R1 + botón de golpe) siempre que tengas energía suficiente. De un solo cachiporrazo lanzarás al romano fuera de la pantalla.
- **Las piedras** se pueden coger y soltar donde quieras para poder subir a sitios más altos.
- **No rompas las cajas** hasta asegurarte que no puedes saltar sobre ellas y alcanzar plataformas más elevadas.
- **Las cajas blancas** con un trébol te darán 10 monedas más, pero tendrás que darle un golpe antes. Además empezarás desde la última caja que hayas cogido en caso de que te maten. Están colocadas estratégicamente para que no tengas que empezar siempre desde el principio, así que, no te dejes ninguna.
- **Los calderos y las cantimploras** restablecen la energía de Obélix y Astérix respectivamente. Astérix también dispondrá de unas alas como las que lleva en su casco, con las que podrá volar, pulsando repetidamente el botón de salto, a sitios de otro modo inaccesibles.

## ESTRATEGIUM








La pantalla de estrategia se compone de tres fases principales, si has jugado alguna vez al Risk, ya tienes bastante camino aprendido, si no es así, no te preocupes que es muy sencillo.

**Primera fase: Los refuerzos.**
Panorámix te dará refuerzos con un cierto número de pociones mágicas que variarán dependiendo de la cantidad de monedas que recojas en los territorios clave (fases de plataformas). Si todavía no has invadido ninguno, el número de pociones será normalmente de nueve.

**Segunda fase: El ataque.**
Debes decidir junto con Obélix los territorios romanos que quieres atacar. Utiliza la visión general del mapa (R1) y así te será mucho más fácil hacerte una idea de los puntos débiles del César.

Las casetas romanas de color azul oscuro indican que contienen un máximo de 3 soldados, las de color azul claro de 4 a 8 soldados, y las de color rosa están ocupadas por más de 8 soldados.

Para conquistar un nuevo territorio, primero descubre cuantos soldados romanos lo ocupan y después manda a tus guerreros siempre en número superior. Con uno más normalmente será suficiente.

Puede ocurrir que atacando con el mismo número de efectivos ganes la batalla, pero esto no es lo habitual. Utiliza esta última táctica sólo en situaciones comprometidas. Solamente podrás atacar desde una comarca en la que tengas al menos dos unidades.

En el mapa hay 7 territorios claves, marcados por una banderita roja en el plano general. Si asaltas alguno de estos territorios, pasarás a la fase de plataformas y solamente conseguirás conquistarlo si coges el ingrediente mágico para la poción de Panorámix. De igual modo, conquistando territorios normales, puedes encontrar fases de Bonus.

Te resultará algo más sencillo reconquistar la Galia, si invades primero los territorios del norte, para luego ir bajando hacia abajo. De cualquier manera, tu primer objetivo debería ser la región de Carnac y seguidamente el campamento romano.

**Tercera fase: Movimientos de tropas.**
Astérix te permitirá repartir tus tropas, pero sólo las podrás trasladar a regiones colindantes que estén bajo tu control, de modo que hay que procurar que las zonas más avanzadas que están en contacto con el enemigo estén siempre aseguradas con el mayor número de galos posible.

Las que quedan por detrás, pueden quedarse con un solo galo, ya que no podrán ser atacadas directamente.

Debes procurar, a medida que vas conquistando territorios, que siempre estén conectados en algún punto con la aldea gala, si quedan aislados no podrán recibir refuerzos.

Una vez que agotes tus tres turnos, será el momento en que los romanos muevan y probablemente intentarán atacar tus regiones más desprotegidas.




Astérix te ayuda a distribuir las tropas por los territorios. Coloca más en los que están cerca de los romanos.




El viejo druida Panorámix te obsequiará con porciones de poción mágica. Cada unidad te otorga un guerrero.




Es el turno de los Romanos. Harán un despliegue de tropas a los territorios colindantes antes de atacar.

# LAS FASES DE PLATAFORMUM

## CARNAC

Coge las primeras monedas que veas, por supuesto, tienes que intentar conseguir el mayor número posible de ellas. Tras el menhir hay una cantimplora oculta, las otras cuatro cantimploras de la fase están a la vista.

Encuentra una rampa de la cual cae rodando una gran piedra, ten cuidado de no cruzarte en su trayectoria. Puedes coger en brazos a los romanos que te atacan y lanzarlos contra la roca rodante.

Tras cruzar el puente de piedra, encontrarás a un tribuno, los reconocerás por que son romanos que llevan espada corta y visten de forma diferente a los soldados normales. Este enemigo es algo más correoso que los demás, ten cuidado con él.

Cruza un nuevo puente, esta vez de madera, y encontrarás otra rampa de la que caen rodando piedras. En este punto deberás verte las caras con el hermano del tribuno anterior.

Ya sólo te queda pasar una tercera rampa de rocas y enfrentarte a dos romanos, para conseguir uno de los ingredientes de Panorámix, el menhir de bolsillo.



## CAMPAMENTO ROMANO



**Bajo estas inocentes tablas se esconde una trampa mortal. Coge las monedas rápidamente y no te quedes encima de las maderas más de unos segundos.**

Nada más pasar el puente, sube a las dos torretas que hay en la entrada y encontrarás dos cantimploras. No rompas las cajas hasta que hayas subido, porque sino no podrás hacerlo.

Puedes entrar en la tienda roja del fondo y encontrarás monedas y vida para Astérix. De la tienda azul saldrá una lanza que te quitara energía si intentas acceder a su interior.

Lo siguiente es derrotar a un batallón de romanos cubiertos con sus escudos y formando un cuadrado. Ellos irán sacando sus lanzas para atacarte, entra en su formación dando un rodeo y evitando las lanzas y una vez que estés dentro, ponte a repartir mandobles a diestro y siniestro.

Puedes subir por las rampas de madera para coger un buen número de monedas, pero te lo pondrán muy difícil los toneles que irán cayendo, así que ten cuidado.

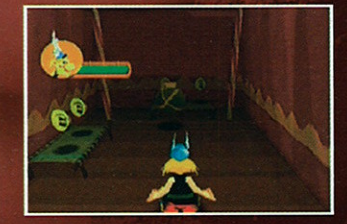
En el ataque del segundo batallón, coge la cantimplora antes de que salgan, porque una vez que estén en pantalla ya no te podrás hacer con ella. Acaba con ellos y recoge unas monedas que están situadas encima de unas maderas, pero cuidado, es una trampa y si te quedas mucho tiempo encima de las tablas, éstas se hundirán, caerás a un foso y tendrás que volver a empezar.

A partir de este punto tendrás que acabar con dos batallones de romanos más, y con tres soldados en una de las tiendas, pero tendrás la ayuda en forma de vida dentro de una caseta verde.

Una vez que acabes con ellos, será tuyo el estandarte romano.







## EL BOSQUE

Entra en esta fase con la poción mágica a tope, ya que es una de las más difíciles del juego.

Un escuadrón de romanos: ya sabes como hay que eliminarlos. Si golpeas a los jabalíes que de vez en cuando salen corriendo por la pantalla, te encontrarás con que sueltan vida.

Encuentras una zanja en mitad del camino, coge bastante carrerilla para saltarla, llega hasta el final de la pantalla y no subas por el sendero del que caen troncos, Más tarde lo haremos, antes debes coger unas alas para el casco de Astérix en el pequeño bosque del fondo.

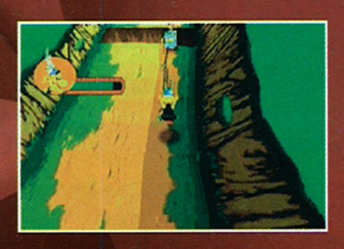
Golpea las cajas blancas con el símbolo del trébol y salta para coger las alas que han salido. Una vez que las tengas, pulsando repetidamente el botón de salto podrás volar durante un tiempo.

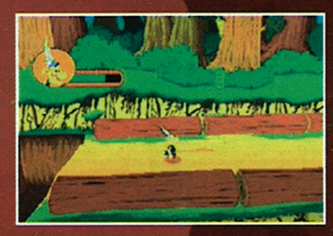
Recoge todas las monedas que encontrarás entre las hojas de los árboles y accede a la entrada secreta del tronco del árbol que tiene un color marrón más clarito. Vuela lo más alto que puedas por el interior del tronco y encontrarás una sorpresa.

Ahora es el momento de pasar por la zona de troncos que habíamos dejado atrás anteriormente.

El truco consiste en saltar los troncos hacia delante, pero haciendo una diagonal, para esquivar las lanzas que te irán lanzando los soldados. Cuidado con las zanjas.

Una vez que pases esta zona, tienes que ir a la izquierda donde encontrarás otro pequeño bosque de árboles que podrás recorrer con las alas bien clavadas en el casco.



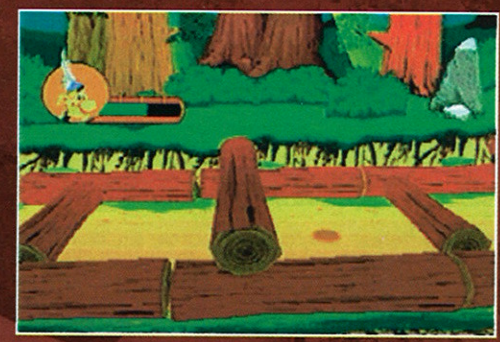




Aquí hay tres árboles de color más claro con entradas ocultas en los que encontrarás pociones para recuperar tu energía.

Ve hacia la derecha para cruzar una bajada de troncos muy complicada. Ten paciencia y sigue estos consejos. Salta el primer tronco y agáchate en el siguiente con el botón triángulo, y así sucesivamente. Si te da algún tronco, aprovecha los segundos que quedas intermitente para avanzar todo lo que puedas.

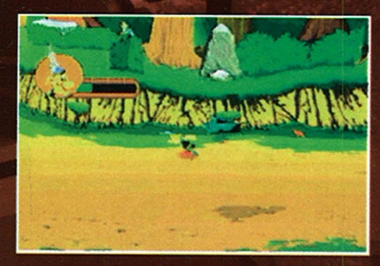
Una vez que pases esta zona conseguirás la rama de muérdago.

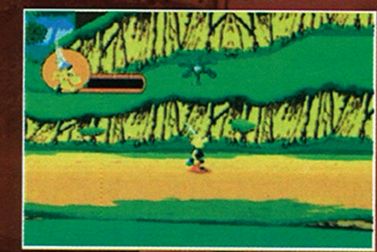


Salta un tronco y agáchate en el siguiente con botón triángulo. Ten paciencia porque salen muchos troncos.

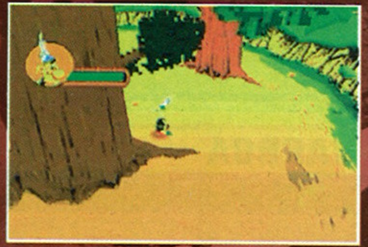


Entra por los troncos de color más clarito y hallarás zonas secretas. Vuela hasta arriba para coger pociones.









## ALPES FRANCESES

Juegas con Obélix, lo cual es un pequeño hándicap, ya que esta fase tiene muchas plataformas pequeñas en las que debes medir bastante el salto y Obélix es menos preciso que Astérix en este aspecto.

Nada más empezar, te encuentras con un soldado muy correoso y tras deshacerte de él, con los primeros saltos. Apresúrate en saltar de plataforma en plataforma, ya que te puede caer encima un auténtico alud. Estas plataformas están un poco en diagonal unas con otras: te avisamos para que no acabes en el barranco todas las veces. También puedes caer al vacío si te sales del camino, de modo que camina pegado a la pared.

En el camino a la segunda zona de saltos encontrarás un par de soldados, no deberían darte muchos problemas.

En esta zona la particularidad consiste en que algunos saltos debes hacerlos con carrerilla y otros sin ella. Aparte del alud que cae en el último... Presta atención a este consejo ya que te puedes quedar atascado fácilmente. Un buen truco es fijarse en la sombra de Obélix para caer siempre en el sitio correcto.

Baja corriendo la rampa sin miedo, ya que es muy difícil intentar esquivar las bolas de nieve. De todos modos en el centro hay cantimplora que te repondrá la energía que has perdido con el golpe.

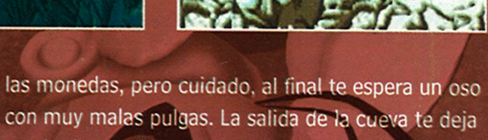
Si sigues siempre a la derecha, sin hacer caso al camino que va hacia el fondo, llegas a un barranco con unas monedas en el aire, tírate que aterrizarás en una plataforma que no se ve en la pantalla.En ese punto tienes la entrada a una cueva con plataformas moradas. Baja hasta abajo recogiendo las monedas, pero cuidado, al final te espera un oso con muy malas pulgas. La salida de la cueva te deja en el mismo sitio por el que entraste.

Ve ahora por el camino del fondo. Es probable que te encuentres de nuevo con un oso. Encontrarás unos salientes en la nieve a los que debes subir cogiendo impulso en el salto. Arriba te espera un caldero y una caja blanca, además tienes la entrada a una cueva con alguna sorpresa.

Dirígete a la derecha y hallarás las últimas plataformas. Nada más superarlas te encontraras el trébol para la pócima del druida.

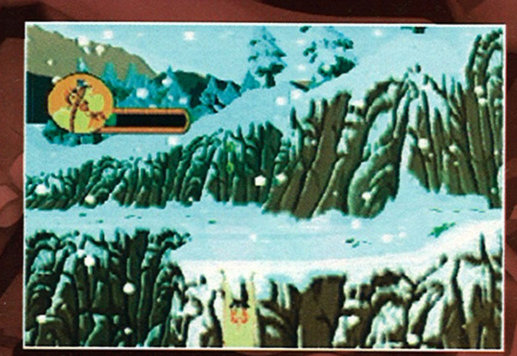








La zona de saltos más complicada del juego. Fíjate en la sombra de Obélix y toma un poco de carrerilla al saltar.



Intenta andar siempre pegado a las paredes de la montaña, si no quieres ver a Obélix caer al precipicio.

## AQUAE CALIDAE

Esta fase es bastante sencilla. Juegas con Astérix y en su primera parte debes investigar la ciudad. Encontrarás romanos dispersos, algún pasadizo y muchos barriles. Atiza a todos los romanos, ya que uno de ellos te dará una llave roja al ser derrotado con la que podrás abrir una puerta de madera.



Pasa el puente y los jardines hasta cruzar una puerta con los arcos de piedra.

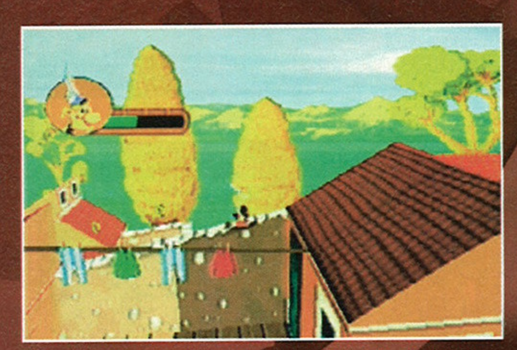
¡No te tires a la piscina!, sigue a la siguiente habitación donde serás atacado por varios soldados. Una vez que les derrotes toca la caja blanca y prosigue hasta la estancia con el suelo a cuadros y las paredes de color rosa. Déjate caer por el pasadizo y llegas al sótano.

Sólo te resta luchar de nuevo con los soldados y hecho esto obtendrás las sales de baño.



**Al llegar a este punto, limítate a recoger las monedas de alrededor. Domina tu curiosidad y no te lances a esta piscina, aunque tengas mucho calor. Si lo haces, tendrás que volver a empezar la fase de nuevo.**

## NARBOA



**Salta en esta zona de modo que caigas en la cornisa, de otro modo jamás alcanzarás el tejado.**







Recorre la ciudad en busca de monedas, te atacarán algunos romanos.

Sitúate junto al carro de paja y ve hacia la derecha para cruzar una puerta con los marcos verdes. Para conseguir la cantimplora debes saltar desde el tonel que está algo mas separado.

Tienes a tu alrededor maquinaria para prensar uva y un agujero en el suelo que es una trampa.

La primera cinta transportadora no conduce a ningún sitio: la salida se encuentra al final de la segunda cinta.

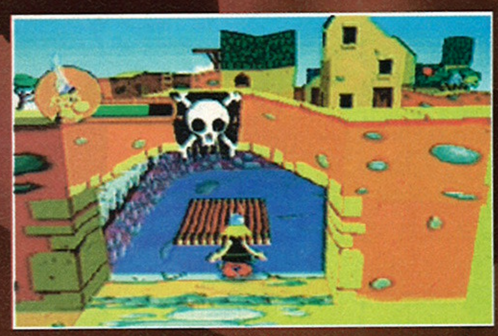
Te espera un duro ataque de centuriones y escuadrones de soldados. Una vez que les des su merecido, tienes que saltar por encima de los puestos de frutas para acceder a los tejados.

En el salto al segundo tejado, ten la precaución de hacerlo de modo que caigas en la cornisa. Es algo estrecha y te costará un poco afinar, pero es la única manera de conseguir llegar a él.

Cuando vuelvas de nuevo al suelo te encontrarás con un auténtico toro de lidia que hace las veces de enemigo final. Corre un poco y espera su embestida, momento en el que debes apartarte un poquito para golpearle o cogerle en brazos para tirarlo al suelo. Eso sí, después, echa a correr de nuevo. Tendrás que golpearle muchísimas veces para vencerle.

El premio es la ánfora de vino.

## CIUDAD PIRATA



**Te puede ocurrir que te precipites al agua una y otra vez al intentar este salto. Astérix se golpea en la cabeza con el arco y cae al agua. El truquillo está en colocarte en el mismo borde y efectuar un pequeño salto adelante.**

Adéntrate en el puerto. Te atacarán tres veces los piratas que son más duros que los romanos.

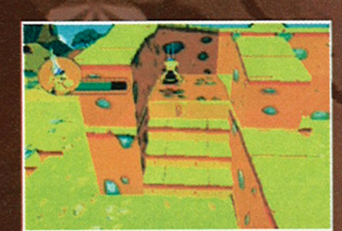
Pasa una escalera y llegarás a un embarcadero con una balsa de madera. Salta desde el borde a la balsa y ésta comenzara a navegar por el canal.

Atención a los cañones, si ves que alguna bala te va a pasar cerca, agáchate con el botón triángulo.

Cuando llegues al final del canal, salta de la balsa y caerá del cielo un cofre grande de madera que contiene el oro de los piratas.







# LAS FASES DE PLATAFORMUM SECRETUM

## BARCO PIRATA

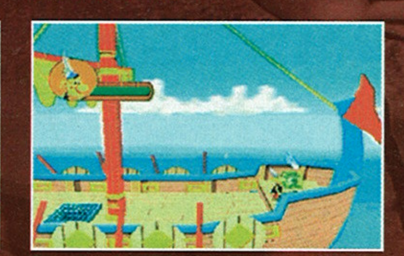
Cuando conquistes todos los territorios romanos en el juego de estrategia, el barco pirata que ha estado anclado todo ese tiempo, atacará a tu pequeño pueblo galo.

Coge las alas de la caja situada en el suelo del barco, vuela hasta la bandera pirata y coge las monedas que irán apareciendo, toca la segunda caja blanca. Coge unas nuevas alas, dirígete hasta lo más alto del mástil y déjate caer para romper la trampilla que hay en cubierta.

Una vez en el interior del barco tendrás que verte las caras con muchos piratas, atención especial al grandote y negrito vigía.

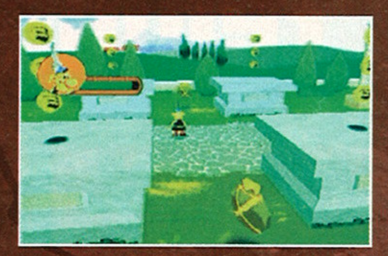
El interior del barco está repleto de barriles y cajas con muchas monedas, así que aprovecha para recolectar un buen montón.

El jefe final es el capitán de los piratas, derrótale y te entregará el plano de Roma.



## ROMA





En tu corto camino hacia el Coliseo Romano serás asaltado constantemente por gladiadores.

Estos nuevos personajes se cubren mejor con sus escudos, por lo que será más difícil derrotarlos sin que te hagan daño. Pero no te preocupes porque también encontrarás muchas cantimploras para reponer fuerzas.

Ya en la arena del circo romano tendrás que batallar con más gladiadores y por supuesto, con varios leones a los que podrás vencer golpeándoles cuatro veces.

Cuando solamente quedes tú en la arena, serás recompensado con la corona de laureles del Cesar.

A partir de este momento se pasa a la secuencia final del juego donde se revelara la verdadera naturaleza de la receta de Panorámix.

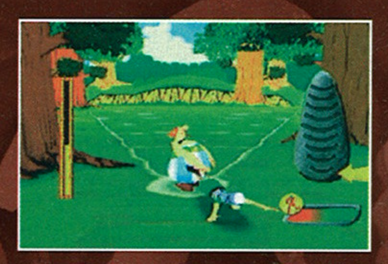
Mejor no os decimos nada al respecto, para que os podáis reir a gusto...

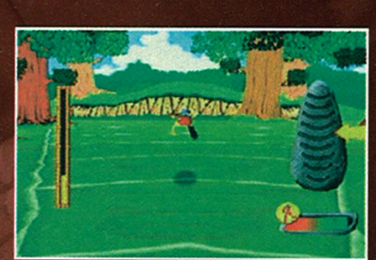
# LOS BONUM

Cuando en la zona de estrategia entres a atacar a algún territorio cualquiera, ocasionalmente accederás a las secuencias de Bonus.

Son pequeños niveles en los que nos enfrentamos a mini-juegos sin mayor trascendencia, pero que resultan muy divertidos.

## EL LANZAMIENTO DE ROMANOS





Empiezas el juego con Obélix agarrando por los pies a un romano.

Pulsa repetidamente el botón cuadrado. Cuanto más rápido lo hagas, más lejos lanzarás al soldado.

Para soltarlo pulsa X. El ángulo se indica con marcas en el menhir.

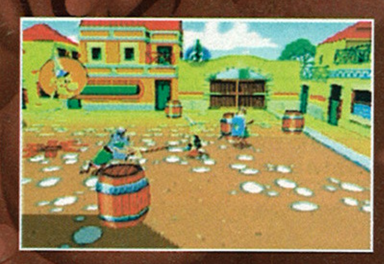
La quinta línea viene a representar el mejor ángulo para conseguir un lanzamiento lejano.

## EL ROMPEDOR DE TONELES

Juegas con Astérix y se trata de romper todos los toneles y vencer a los romanos que aparezcan en pantalla antes de que finalice la cuenta atrás.

Uno de los toneles contiene un ítem. En caso de que lo descubras cuando todavía te quedan barriles que romper, tendrás que tocarlo de nuevo cuando acabes con el último.





# EL TRUCUS MAGNIFICUS

Si pese a esta guía, todavía te encuentras con problemas, a lo mejor este sencillo truco para elegir nivel, puede ayudarte.

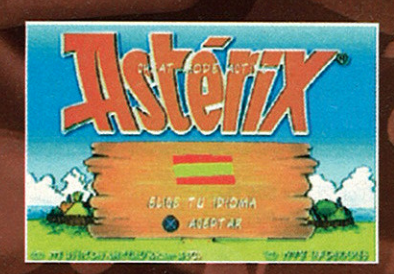
En la pantalla de selección de idioma presiona ▲, y sin soltarlo pulsa:



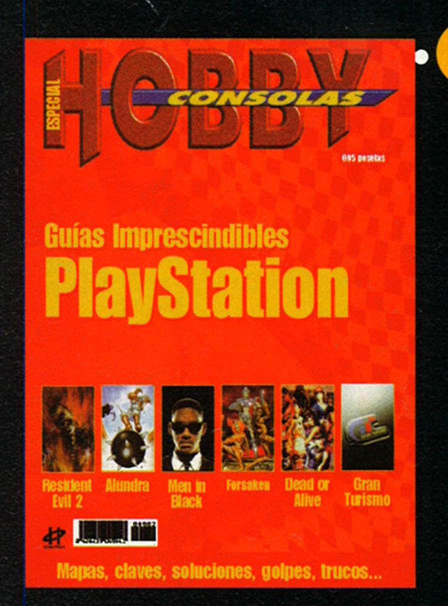
↑, →, ↓, ←, ←, ↓, →, ↑.

Sabrás que el truco ha funcionado si aparece en pantalla la frase "Check Mode Active".

Cuando entres en una partida nueva, podrás elegir libremente la fase en la que quieres jugar, pero no te funcionará con partidas ya salvadas.



# Las GUÍAS TOTALES para tus videojuegos favoritos reunidas en dos revistas.




695 Ptas. Nº 2

**• RESIDENT EVIL 2**
Guía completa de 45 páginas con TODOS los mapas y TODAS las claves para escapar de los zombies.

**• GRAN TURISMO**
20 páginas con TODOS los circuitos y con los mejores trucos para vencer en las carreras.

**• FORSAKEN**
Te contamos en 31 páginas TODO lo que hay que hacer para llegar hasta el final de este apasionante «shoot'em up».

**• MEN IN BLACK**
8 páginas con las mejores soluciones a TODOS los complicados enigmas de esta divertida aventura.

**• ALUNDRA**
Descubre en 28 páginas TODOS los pasos que tienes que seguir para resolver este genial Juego de Rol.

**• DEAD OR ALIVE**
TODOS los golpes especiales de TODOS los luchadores, reunidos en 7 intensas páginas.




695 Ptas. Nº 3

**• TEKKEN 3**
Guía completa de 39 pgs. con TODOS los luchadores y TODOS sus golpes.

**• HEART OF DARKNESS**
17 páginas con TODOS los pasos para llegar al final de este genial juego.

**• MEDIEVIL**
Desvela TODOS sus misterios.

**• CRASH BANDICOOT 3**
Cómo acceder a TODOS los niveles.

**TENCHU**
Descubre en 16 páginas TODOS los sigilosos movimientos que tienes que realizar para no ser descubierto.

**• ABE´S EXODDUS**
Una completísima guía de 30 páginas para liberar a Abe y a TODOS sus amigos.

**• SPYRO THE DRAGON**
Entérate de TODOS los secretos de este divertido título que te contamos en 24 páginas.

**Completa tu colección**

(Agotada la Guía número 1)

Si no encuentras la guía que te interesa en el quiosco, puedes hacer tu pedido por correo enviándonos el cupón de la derecha, o llámarnos de 9h. a 14,30h. o de 16h. a 18,30h. a los teléfonos 902 12 03 41 y 902 12 03 42. También puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 902 12 04 47.

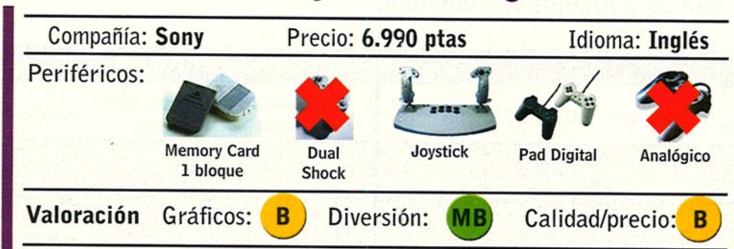
☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 2), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 3), por 695 Ptas*
(*) Gastos de envío incluídos.

Nombre .................... Apellidos ....................
Calle ....................
Localidad .................... Provincia ....................
Edad ......... C. Postal .......... Teléfono ....................

**FORMAS DE PAGO**
☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº ....................
Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.
☐ Contra Reembolso (sólo para España)
☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express
Núm. _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ Caduca __/__
Fecha y Firma

# R-TYPE DELTA

## El mejor de la saga


Compañía: **Sony** Precio: **6.990 ptas** Idioma: **Inglés**

Periféricos: Memory Card 1 bloque, Dual Shock, Joystick, Pad Digital, Analógico

**Valoración** Gráficos: B Diversión: MB Calidad/precio: B





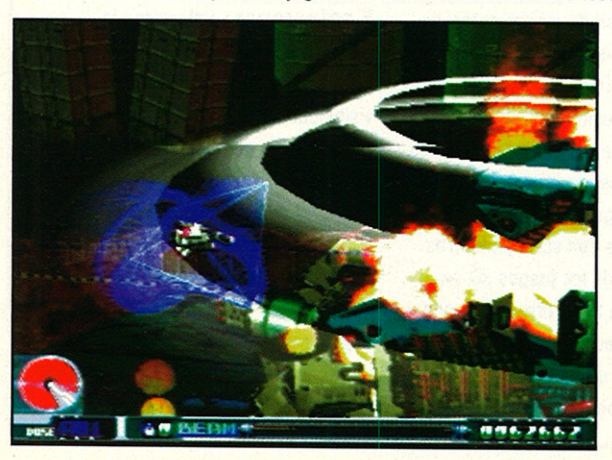


**Con *R Type Delta*, Sony retoma una de las sagas de mata marcianos más emblemáticas, pero dándole un lavado de cara para hacerla aún más atractiva.** Volvemos a enfrentarnos a los malignos alienígenas del imperio Bydom, pero esta vez lo hacemos en unos escenarios mucho más coloridos y detallistas.

Además, no estamos limitados a una única nave, sino que podemos elegir entre tres distintas, cada una de ellas con sus propias armas especiales.

Por lo demás, *R Type Delta* mantiene las características propias de la saga, como poder cambiar la localización (delante o detrás) del arma especial en cualquier momento, o su típico esquema 2D, en el que nos desplazamos de izquierda a derecha, con alguna que otra subida o bajada. No obstante, el diseño de escenarios y enemigos es poligonal lo que dota al juego de cierta sensación de profundidad, sobre todo cuando algunos enemigos surgen desde el fondo de la pantalla.

Otros rasgos que *R Type D* conserva son los desmesurados enemigos finales (que llenan casi toda la pantalla) y la enorme dificultad de sus niveles, en los que los laberintos plagados de enemigos son el pan nuestro de cada día. La dificultad es tan alta que aún siendo uno de los mejores shooters de corte tradicional que hay, sólo es recomendable para los jugadores más hábiles o los más testarudos .



Los siete niveles de *R Type Delta* están plagados de poderosos y gigantescos enemigos. Para destruirlos tendrás que dar vueltas a su alrededor y dispararles con todo lo que lleves encima.

# RETRO FORCE

## El más original, pero no el mejor


Compañía: **Psygnosis** Precio: **7.490 ptas** Idioma: **Inglés**

Periféricos: Memory Card 1 bloque, Dual Shock, Joystick, Pad Digital, Analógico

**Valoración** Gráficos: B Diversión: B Calidad/precio: B

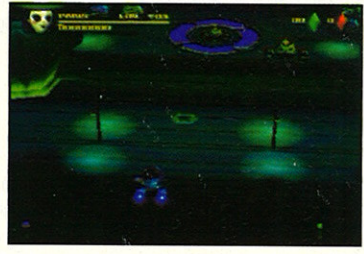
**Lo primero que llama la atención de este título de Psygnosis es la exuberante estética anime que destila por sus cuatro costados. Sus protagonistas (dos adolescentes alocados, un robot estrafalario y un gato animado) parecen sacados de una serie nipona de dibujos.**

Por lo demás, *Retro Force* es un shoot'em up que aunque mantiene la estructura tradicional del género incluye un par de puntos muy interesantes que pasamos a relataros a continuación. El primero es el logrado scroll vertical que presenta, y que proporciona una sensación de libertad en los desplazamientos mucho mayor que la de cualquier otro shoot'em up. Esto es posible gracias al uso acertado de unos gráficos poligonales, que dotan al juego de una gran sensación de profundidad. De cualquier modo, la acertada combinación de estos dos puntos es la que posibilita la segunda gran innovación de este título: el disparo terrestre. Y es que junto al disparo aéreo, *Retro Force* incluye unas bombas aire- tierra con las que bombardear a los enemigos terrestres. A diferencia del arma aérea, es necesario apuntar con las bombas antes de dispararlas, utilizando el punto de mira que aparece en el suelo.

Por lo demás, y pese a que soporta un modo multijugador para cuatro jugadores alternados y dos simultáneos, nos encontramos ante un título al que le falla un poco el apartado técnico. Gráficos oscuros, jefes finales no demasiado duros ni impresionantes y unos escenarios muy repetitivos (los niveles son demasiado largos), le restan atractivos.

Es entretenido (sobre todo a dobles) y fácil de jugar, pero no resulta tan emocionante como otros juegos de esta comparativa.





Para bombardear a los enemigos que se muevan por el suelo, tendremos que utilizar el punto de mira que ves que aparece en pantalla.



A pesar de su tamaño y aspecto, no cuesta mucho acabar con los jefes finales.

**Puestos a elegir entre los más atractivos shoot'em ups actuales, nos hemos decantado por un lado por la espectacularidad de *Omega Boost* y por otro por la solidez y seriedad de *Colony Wars Vengeance*. Eso sí, aclaramos que la probada calidad de títulos como *Apocalypse* o *R-Type Delta* os garantizan también una compra muy acertada. En este género, no hay ningún título que esté en la línea Platinum que os podamos recomendar.**

| TITULO | CARACTERÍSTICAS GENERALES | | | | | | | | OPCIONES DE JUEGO | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Número de naves/personajes | Número de armas | Número de niveles | Armas especiales | Visibilidad | Dificultad | Duración | | Niveles de dificultad | Modos de juego | Sistema de vida |
| Air Combat (Platinum) | B | 15 | 2 | 15 | No | B | Media | B | R | 3 | 2 | Barra y vida |
| Apocalypse | B | 1 | 8 | 7 | Sí | MB | Alta | B | MB | 3 | 1 | Barra, vidas y continuaciones |
| Assault | B | 2 | 6 | 9 | Sí | B | Media | B | B | 4 | 1 | Barra, vidas y continuaciones |
| B-Movie | E | 12 | 15 | 21 | No | R | Muy alta | MB | B | 1 | 1 | Barra y vidas |
| Colony Wars V. | MB | 5 | 17 | 40 | Sí | MB | Muy alta | E | B | 1 | 2 | Barra |
| G-Darius | B | 1 | 5 | 15 | Sí | R | Alta | B | B | 1 | 4 | Vidas |
| G-Police | B | 1 | 15 | 35 | Sí | B | Muy alta | MB | B | 1 | 2 | Barra |
| Omega Boost | R | 1 | 2 | 9 + ocultos | Sí | MB | Alta | B | MB | 3 | 2 | Barra y continuaciones |
| R-Type Delta | B | 3 | 21 | 7 | Sí | MB | Muy Alta | B | B | 3 | 1 | Vidas |
| Retroforce | B | 3 | 6 | 15 | Sí | B | Media | B | B | 3 | 3 | Barra y vidas |

## Claves de esta prueba

Las notas y abreviaturas de la tabla corresponden a las siguientes calificaciones, que además tienen su correspondiente código de color para facilitar su comprensión:
Excelente (E) / Muy Bueno (MB): verde.
Bueno (B) / Regular (R): amarillo.
Malo (M) / Muy malo (MM): rojo.



Como habréis observado, junto a algunos juegos aparece una mano como ésta. Este símbolo se corresponde con los juegos recomendados.

Vamos a explicaros los términos y y categorías empleados en el cuadro de análisis.

### CARACTERÍSTICAS GENERALES:

Es la puntuación global de los datos objetivos, obviamente, cuantos más naves seleccionables, fases y más largo sea el juego, mejor será su valoración.

**Armas especiales:** En esta categoría reflejamos la existencia de las armas tipo bomba "destrózalo todo", que sirven de apoyo a los momentos más complicados.

**Visibilidad:** Aquí tenemos en cuenta si es fácil distinguir los distintos elementos del juego, especialmente los disparos de los enemigos.

**Dificultad:** Independientemente de los niveles de dificultad que presenta el juego, puede ser más o menos difícil jugar. Tenedlo en cuenta a la hora de hacer vuestra compra.

### OPCIONES DE JUEGO:

Analizamos las posibilidades y opciones de juego.

**Sistema de vida:** Para reflejar el número de intentos que nos quedan existen varios sistemas, como la barra de energía, las vidas, los Continues o una mezcla de todos ellos.

**Punto de retorno:** Indica si, al perder una vida, tenemos que recorrer de nuevo todo el nivel o si por el contrario comenzamos desde una zona concreta.

**Control:** Valoramos si el control responde correctamente, con la velocidad adecuada, a las órdenes que transmitimos con el pad.

### CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:

Nos referimos a los aspectos que dan forma al apartado técnico del juego, como el diseño de los escenarios o si el motor gráfico transmite cierta sensación de velocidad.

**Entorno:** Independientemente de la calidad de los escenarios, éstos pueden ser bidimensionales (2D) o tridimensionales (3D).

**Desarrollo:** Los juegos 3D pueden, a su vez, adoptar un desarrollo lineal (2D) o por el contrario, presentar una completa libertad de movimientos, es decir, adoptar un desarrollo 3D.

**Sensación de velocidad:** Tanto los juegos 2D como los 3D pueden ofrecer cierta sensación de velocidad. En el caso de los juegos 2D, este efecto se consigue a través de múltiples planos con scroll, mientras que en el caso de los juegos 3D se consigue, sobre todo, ofreciendo una completa libertad de movimientos. En cualquier caso, un buen shoot'em up debe de ser rápido.

**Calidad de los escenarios:** Valoramos si los escenarios son estéticamente correctos y agradables para la vista.

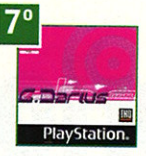
**Diseño de los enemigos:** Aquí tenemos en cuenta la apariencia de los enemigos, incluidos los impresionantes jefes de final de fase y los enemigos menores.

### AMBIENTACIÓN:

En este apartado tratamos de reflejar la coherencia gráfica y sonora que tienen los juegos con el entorno que nos proponen.

**Explosiones:** Valoramos la espectacularidad de estos efectos, así como la posible reducción de visibilidad que puede causar la concurrencia en pantalla de numerosas explosiones.

**Espectacularidad:** En esta categoría tenemos en cuenta la fusión de todos los apartados, de forma que valoramos el global de cada juego: si el juego impacta gráficamente, y si será capaz de atraer vuestra atención por sus dosis de espectacularidad.

1º 
2º 
3º 
4º 
5º 
6º 
7º 
8º 
9º 
10º 

| | | | CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS | | | | | | AMBIENTACIÓN | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Punto de retorno | Control | Vistas | | Entorno | Desarrollo | Calidad de los escenarios | Sensación de velocidad | Diseño de los enemigos | | Música | Efectos de sonido | Efectos de luz | Explosiones | Espectacularidad |
| No | R | 2 | R | 3D | 3D | R | R | R | B | R | M | M | R | R |
| Sí | E | 1 | MB | 3D | 3D | MB | MB | MB | MB | E | MB | MB | MB | MB |
| Sí | B | 1 | B | 3D | 2D | B | R | MB | B | MB | B | B | B | B |
| No | MB | 1 | B | 3D | 3D | B | MB | R | MB | E | B | B | MB | B |
| No | E | 3 | MB | 3D | 3D | MB | MB | MB | E | MB | E | MB | E | MB |
| Sí | B | 1 | B | 3D | 2D | B | MB | B | B | B | B | B | R | B |
| No | B | 5 | B | 3D | 3D | R | MB | B | B | MB | MB | B | B | B |
| No | E | 2 | MB | 3D | 3D | B | E | MB | MB | MB | MB | MB | MB | E |
| Sí | MB | 1 | B | 3D | 2D | MB | MB | B | B | B | R | B | B | B |
| Sí | B | 1 | R | 3D | 2D | R | R | R | R | R | R | B | B | B |

# Consultorio

**Si queréis que el equipo de PlayManía responda a vuestras dudas, sólo tenéis que enviar una carta a la dirección de la revista indicando en el sobre: Consultorio. Eso sí, enviad sólo una pregunta por carta.**

**Hobby Press**
**PlayManía**
**C/ Ciruelos, Nº 4**
**28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)**

## Cambiar al disco 2

**Os escribo porque tengo un problemón con *Metal Gear Solid* al cambiar del primer CD al segundo. Tanto si le doy a Load Game como a New Game, siempre me sale que introduzca de nuevo el primer disco. Ya no sé qué hacer y deseo que me expliquéis el procedimiento que debo seguir y los menús que debo pulsar para jugar al segundo CD. Gracias.**

Un amigo de Barcelona.

Cuando el juego te pida que insertes el segundo disco debes abrir la tapa de la consola y SIN APAGARLA, meter el CD 2 y bajar la tapa. No hay que hacer más. La consola reconoce el disco y sigues jugando tal cual. Si apagas la consola o reseteas no conseguirás nada y nos tememos que es eso lo que estás haciendo.

## Dura elección

**Hola chicos, me llamo Daniel y tengo 11 años y me gustaría haceros una pregunta: ¿cuál me recomendáis, *Metal Gear* o *Syphon Filter*?**

Daniel Domínguez (Orense)

Dada tu edad no te recomendamos ninguno de los dos y menos aún *Syphon Filter*, que es sólo recomendable para mayores de 18 años. Tírate a por aventuras menos "adultas", pues tienes muchas cosas y muy buenas para elegir.

Metal Gear

## La película de *Resident Evil*

**Hola, me llamo Eduardo y me mueve la curiosidad sobre los rumores de una película sobre *Resident Evil*. Me gustaría que me lo aclararais todo y me dijerais más o menos una fecha.**

Eduardo Quetlgas (Madrid)

Lo único que se sabía era el nombre del director, nada más y nada menos que George A. Romero, un mito en el cine de terror con películas de la fama del clásico "La noche de los muertos vivientes" y director del spot para la TV americana de *Resident Evil 2*. Sin embargo, nos hemos enterado de que le han despedido pues, al parecer, no les gustaba el guión que había escrito.

Ahora hay nuevo guionista, Alan McElroy, responsable de la película de Spawn. Entre los nombres de los actores se barajan Samantha Mathis (Broken Arrow, Super Mario Bross), Jason Patric (Speed 2, Sleepers) y Bruce Campbell (Posesión Infernal, el Ejército de las Tinieblas y lindezas igual de oportunas). Ya te contaremos más cosas, porque de fecha no hay nada más.



Samantha Mathis

# Al habla con...

## Isidro Gilabert

## Bit Managers atacará en PlayStation

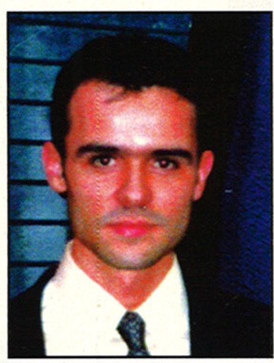
Hola PlayManía. En el número 1 hablasteis de Bit Managers y dijisteis que estaban preparando juegos para PlayStation, pero desde entonces no habéis dicho nada y creo que tratándose del único equipo de desarrollo español deberíais cuidarles más. ¿O no? ¿Es que no sabéis lo que están haciendo? Pues podíais preguntarles, que no están tan lejos... ¿Qué juego están haciendo? ¿Cuándo lo van a poner a la venta?

Miguel Ángel Garrido (Málaga)

**Como tienes más razón que un santo, nos hemos puesto en contacto con los chicos de Bit Managers e Isidro Gilabert (antes programador, ahora dedicado a cuestiones más burocráticas, según sus propias palabras) nos ha contestado así a tu pregunta:**

**"Bueno, ya os conté un poco por encima que ahora pertenecemos a Gaelco, catalanes también, que decidieron comprar la empresa y apoyar con aún más medios el proyecto de dar el salto a la PlayStation.**

**La semilla de ese proyecto fue *Speed Up*, nuestro primer juego de PlayStation, que ya debe estar a la venta en Japón y para el que andamos buscando distribución en Europa. Pero el primer fruto bien gordo va a ser una sorpresa que tenemos preparada para ¡estas Navidades!**



Isidro Gilabert, administrador y programador del grupo español de desarrollo Bit Managers.

**El producto lo sacará Infogrames, y por ahora es Top Secret. Pero me muero de ganas de contaros con todo lujo de detalles de qué va el juego que tenemos entre manos y que creemos sinceramente que va a dar mucho de que hablar.**

**Llevamos casi un año trabajando en él, y hemos mejorado muchísimo el aspecto técnico respecto a *Speed Up*. No faltarán efectos de luz, gouraud por todos sitios, gráficos llenos de colorido y un número de objetos y polígonos pocas veces visto. Además va a ser un juego rápido, frenético, de habilidad y que nos exigirá darle un poco al coco para llegar bien lejos.**

**Como te decía, estamos acabando los últimos detalles, estamos currando un montón y hasta septiembre no creo que podamos ponernos morenos, pero estas Navidades seguro que la espera para sacar un juego de PlayStation en España va a merecer la pena".**

## Episodio 1

**Hola, gente de PlayManía, os felicito por el gran trabajo que hacéis y me gustaría que me dijerais cuándo va a salir *La Amenaza Fantasma* traducida al castellano.**

Miguel Pérez Díaz (Cádiz)

Va a salir en septiembre y un poco más adelante saldrá *Episodio 1 Racer.*



Star Wars Episodio 1 Racer

## Una de aventuras

**Hola amigos de PlayManía, primero querría deciros que vuestra revista es la mejor de todas y os sigo desde el número 1. Bueno, estas son mis preguntiñas: Tengo un amigo que tiene el *Zelda* para Nintendo 64 y me ha gustado mucho. ¿Hay algún juego para PlayStation que sea como el *Zelda*? Y hablando de aventuras, recomendarme una aventura gráfica que no sean los *Broken Sword* ni *Ark of Time.***

Sergio Hernández (Granada)

*Zelda* es uno de esos juegos únicos e irrepetibles, de los que es muy difícil encontrar algo que se le parezca. No es una cuestión técnica, de mecánica o ambiente... es magia. Las consolas de Nintendo tienen la suerte de contar con esta saga inigualable y si quieres jugar a algo parecido tienes que cambiar un poco el chip.

Lo más parecido en cuanto a mecánica (un action RPG) podría ser *Alundra*, pero es 2D y oculta menos secretos. *Granstream Saga* tiene un aspecto más similar, pero carece de la profundidad de *Zelda* y *Alundra*. Puede sonar raro, pero *Ape Escape* también puede resultar algo similar (guardando las distancias, claro).

En cuanto a aventuras gráficas (en Nintendo 64 no hay, no se puede tener todo) tendrás que optar entre *Atlantis* y *Last Report*, no son una maravilla, pero están entretenidas y traducidas al castellano. Si puedes encontrar *DiscWorld 2*, hazte con él.



DiscWorld 2

## Conversiones de arcade

**Hola PlayManía y playmaníacos. Ante todo quiero felicitaros por vuestra revista que es la mejor del mercado. Bueno, al grano. Yo todas las semanas voy a las recreativas y hay dos juegos que me vuelven loco: *Radical Bikers* y *The House of the Dead 2.* ¿Sabéis si saldrán para PlayStation? ¿Cuándo?**

David Rubio (Alicante)

De *The House of Dead 2* te puedes olvidar, ya que el juego es de Sega y saldrá solo para su Dreamcast.

De *Radical Bikers* es más complicado dar una respuesta, aunque teniendo en cuenta que gran parte de su atractivo es el mueble (con su volante) parece un poco complicado que aparezca en PlayStation. Al ser de Gaelco a lo mejor Bit Managers... Al tiempo.

## Una de espías

**Hola amigos de PlayManía. Primero os quiero felicitar por la revista y deciros que no la abandonéis. Bueno, al grano. Ya me he pasado *Metal Gear* con varios finales. ¿Qué juego me recomendáis que sea parecido?**

Antonio Gea García (Murcia)

En lo que se refiere a la temática: infiltrarse, andar con sigilo y sin ser descubierto... *Tenchu* es lo más parecido, aunque su calidad técnica no tiene nada que ver con la de *Metal Gear*. Si buscas un juego más parecido en cuanto a realismo, armas de fuego, temática de espías y demás, *Syphon Filter* es el título perfecto, aunque tiene mucha más acción y muchas más fases donde lo importante es darle gusto al gatillo.

De todas formas, *Metal Gear* sólo hay uno.



Syphon Filter

# Diccionario de términos

En esta sección os explicamos los términos más frecuentes que se utilizan al hablar de juegos o de consolas. Unas veces son tecnicismos y otras son palabras que se han creado para determinados efectos gráficos o estilos de juego. Si queréis que os expliquemos un término en concreto, no tenéis más que escribir una carta con las palabras que no entendéis.

- **ANIME:** Este es el nombre de las películas japonesas de dibujos animados. Cuando decimos que un juego tiene unos personajes con una estética "inspirada" en el anime, por general nos referimos a un título con personajes 2D , pelo puntiagudo y ojos como platos. Para ponerlo más claro, estilo Bola de Dragón.
- **FRAME:** Imagen generada por la CPU de la consola equivalente al fotograma de una película. Dependiendo del número de frames por segundo proyectados, los gráficos y animaciones del juego serán más o menos rápidos y fluidos. Los títulos de PlayStation suelen superar ligeramente el límite del ojo humano (30 frames por segundo), pero ya empiezan a aparecer juegos con una tasa mucho más alta. *Bloody Roar 2*, por ejemplo, llega a los 60 frames por segundo.
- **INTELIGENCIA ARTIFICIAL (I.A.):** Con este nombre se designa a unas instrucciones del juego, encargadas de regir las acciones de los personajes con los que nos encontramos. Tradicionalmente se ha asociado este término a los títulos de estrategia, pero la tienen todos los géneros. Un ejemplo de Inteligencia Artificial serían los rivales controlados por la máquina en los juegos de coches o en los deportivos. Cuanto más alta sea la I.A. más difícil y emocionante será el juego.
- **LOOK:** Esta palabra viene del inglés, y más concretamente del ámbito de la moda. Traducida querría decir aspecto tanto físico como emocional. Cuando la aplicamos a un juego nos referimos a la sensación que transmite. Por ejemplo, *Soul Reaver* será un juego con un look tétrico, por sus escenarios oscuros y su "peculiar" protagonista: el vampiro Raziel.
- **MAPEADO:** Con mapeado nos referimos al trazado de los niveles de un juego. Hoy por hoy, no hay ningún juego capaz de crear escenarios desde cero, sino que recrean (en 2D o 3D) unos mapas pregenerados por los diseñadores. De esta manera, los desplazamientos de nuestros personajes se ven reducidos al interior de dicho mapeado. Es por eso que no podemos, por ejemplo, en *Residen Evil* salir de la casa y alejarnos campo a través.
- **SURVIVAL HORROR:** Subgénero dentro de las aventuras, en el que el protagonista o protagonistas se enfrentan solos a todo tipo de criaturas inhumanas en situaciones catastróficas. Un buen ejemplo de este subgénero sería cualquiera de los dos *Resident Evil.*

# Consultorio

## Metal Gear y Diazepam

**Hola PlayManía, me llamo Cristina. Os felicito por la revista, es genial. Me gustaría saber si es verdad que en una revista han escrito que cuando juegas a *Metal Gear* tienes que tomar drogas tranquilizantes. ¿El juego te pone tan nervioso/a? ¿Es verdad todo esto?**

**Cristina**

No es verdad. En un momento del juego el personaje puede tomar una medicina relajante llamada Diazepam (que es uno de los innumerables items disponibles) para que le tiemble menos el pulso y pueda disparar con más firmeza.

Una revista explicó esta circunstancia y la prensa sensacionalista sacó de contexto el comentario.

Ningún videojuego ni ninguna revista de videojuegos, va a decir NUNCA que el jugador tome ningún medicamento, y muchísimo menos una droga. Es más, en *Metal Gear Solid* hasta se ataca el uso del tabaco...

## Una recomendación

**Hola amigos de PlayManía. Antes de nada, felicitaros por el gran trabajo que hacéis. Me gustaría que me ayudarais a elegir entre *Metal Gear* y *Driver*. Por si os sirve de algo tengo *TR III*, *Colin McRae*, *Tekken 3* y *FIFA'99*.**

**Francisco Freire Rodríguez (Lugo)**

Existen dos problemas: ambos son juegos geniales y son tan distintos entre sí que no se pueden comparar. Nuestro consejo es que te compres los dos. Puede ser uno ahora y otro dentro de unos meses, pero los dos. Cada uno en su género suponen una revolución absoluta. Piensa en cuál es el tipo de juego que más te apetece en este momento y ve a por él. Una cosa, el más largo de los dos es *Driver*.



Driver

## Especial para aventureros

**Hola amigos de PlayManía. Tengo algunas dudas que espero que me resolváis y deciros que vuestra revista es la mejor.**

**¿Qué es el mando ASCII Grip? ¿Es mejor que el ratón? ¿Sólo sirve para aventuras gráfica?**

**Moisés Rodríguez Torres (Tenerife)**

Es un pad especialmente diseñado para jugar a juegos de rol tipo *Final Fantasy VII*, y aventuras gráficas. Aunque también puede emplearse para otro tipo de juegos, la distribución de los botones está pensada para jugar con una sola mano lo que dificulta los movimientos en juegos de acción o plataformas. Además hay que acostumbrarse a ello, lo que no es sencillo. Si tuviéramos que elegir nos quedaríamos con el ratón que con las aventuras gráficas y la estrategia es más cómodo. Eso sí, siempre y cuando este tipo de juegos sean tus preferidos.

Pad Ascii Grip

## Varios sobre PlayStation 2

**Hola, quería saber si los juegos de PlayStation 2 servirán para la actual.**

**Luis Rodrigo Artal (Valencia)**

Si lo piensas un poco comprenderás que eso no es lógico. Si las consolas pudieran cargar los juegos de modelos más potentes: ¿para qué se harían consolas más potentes? Al revés sí puede ser, y en PlayStation 2 sí se podrán ver los juegos de PlayStation.

**¿Cuánto queda para PlayStation 2? ¿Cuánto costará? ¿Sony seguirá fabricando juegos para la actual?**

**Guillermo Jiménez (Madrid)**

En Japón saldrá antes de marzo del 2000, pero no se sabe exactamente cuándo. Y se supone que Europa y USA saldrá hacia las Navidades de ese año. No se ha dicho nada del precio, pero suponemos que dependerá de si se podrán ver en ella películas en formato DVD o sólo juegos.

Y puedes estar tranquilo, que se van a seguir haciendo juegos para PlayStation. Lo que no sabemos es durante cuánto tiempo...

**Os felicito por la estupenda revista que hacéis. Quería saber si los volantes de PlayStation servirán con la nueva PlayStation 2.**

**Javier Solís (Valladolid)**

No se sabe nada todavía de la posibilidad de que los periféricos sean compatibles, aunque es bastante posible. En el Tokyo Game Show que se celebrará a partir del día 15 de septiembre se espera que se confirmen estas cosas.

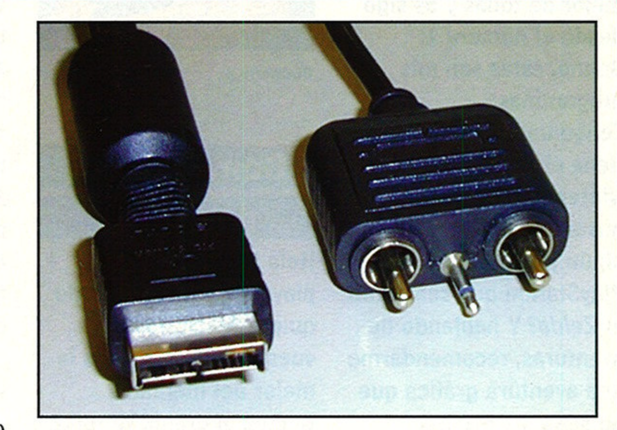
Lo único que se sabe es que la consola tendrá cuatro puertos para cuatro mandos y que se podrá jugar a través de módem, aunque en principio el módem no irá incluido.

# Problemas técnicos

## Los cables de RFU

**Hola compañeros de la aventura que es tener una PlayStation. Me llamo Guillermo y me gustaría felicitaros por la revista, además de una haceros una pregunta.**
**Un amigo me regaló un cable RFU Adaptator para conectar la consola a una tele sin euroconector, pero su consola es de los primeros modelos y a mí el cable no me vale. ¿Existe algún tipo de adaptador para conectarlo a mi consola sin necesidad de comprar uno nuevo?**

**Guillermo Jiménez (Madrid)**



Pues la verdad es que no y si lo hubiera probablemente costaría casi lo mismo que un cable nuevo. El problema viene de que en un principio PlayStation ofrecía tres tipos de salida una de vídeo compuesto con tres clavijas diferentes (amarilla, blanca y roja), una de S-Vídeo y la de RF (radio frecuencia) que contaba, como puedes ver en la foto a la derecha, con tres clavijas distintas. Las siguientes PlayStation eliminaron la mayoría de estas salidas dejando únicamente la de AV Multi Out que con el mismo tipo de clavija aúna las salidas RF y RGB.

Puesto a comprarte un cable RF, nosotros te recomendamos el RFU Adaptator versión 2 de Sony que es el que mejor calidad de imagen y sonido te va a dar. Cuesta 3.500. Más barato y también de buena calidad es el RF-Unit de Logic 3 que ronda las 2.200 pesetas.




...colecciónala







Nº 1• Febrero

**Guías completas:**
•TOMB RAIDER III •RIVAL SCHOOLS
•FIFA '99
**Comparativas:**
•Los mejores juegos de coches.
•Volantes.
**Suplemento:**
•Guía de 32 páginas con todos los juegos puntuados.







Nº 2• Marzo

**Guías completas:**
•WILD ARMS •ISS PRO '98
•TEKKEN 2.
**Comparativas:**
•Los mejores juegos de fútbol.
•Pads analógicos.
**Suplemento:**
•32 páginas con más de mil trucos.







Nº 3• Abril

**Guías completas:**
•SOUL BLADE •BICHOS
•THE GRANSTREAM SAGA
**Comparativas:**
•Los mejores arcades de lucha.
•Tarjetas de memoria.
**Suplemento:** Los bombazos del año.
Metal Gear, Gran Turismo 2, FF VIII, Syphon Filter, Silent Hill...










**Guías completas:**
•DARKSTALKERS •HARD EDGE
•RIDGE RACER TYPE 4
**Comparativas:**
•Las mejores Aventuras de Acción •Pistolas
**Suplemento:**
Guías Completas de juegos Platinum
•Hercules, Crash Bandicoot 2, Resident Evil y Abe's Oddysee.








Nº 5• Junio

**Guías completas:**
•METAL GEAR SOLID
•STREET FIGHTER ALPHA 3
**Comparativas:**
•Los mejores Joysticks •Todos los Juegos de Rol
**Suplemento:** Juegos de Cine
Star Wars Episodio 1: La Amenaza Fantasma, 007 El mañana nunca muere, Missión: Imposible, Expediente X...







Nº 6• Julio

**Guías completas:**
•GEX DEEP COVER THE GECKO •BICHOS
•UEFA CHAMPIONS LEAGUE
•NEED FOR SPEED:ROAD CHALLENGUE
**Comparativas:**
•Plataformas 3D.
**Suplemento:**
Las mejores Guías Platinum
Final Fantasy VII, Tomb Raider II

SI TE FALTA ALGÚN NÚMERO DE PLAYMANÍA, PUEDES SOLICITARLO POR CORREO ENVIÁNDONOS EL CUPÓN QUE APARECE AL FINAL DE LA REVISTA O POR TELÉFONO, LLAMANDO A LOS NÚMEROS: 902 12 03 41 ó 902 12 03 42.

# Pad Resident Evil

- Precio: **5.990 ptas.**
- Distribuidor: **ASCII**
- Teléfono: **--**
- Tipo: **Pad digital**
- Puntuación: 

## En exclusiva para la caza del zombi

**Sólo** contados juegos pueden presumir de tener un pad hecho a su medida. Por méritos propios, los *Resident Evil* cuentan con ese privilegio, pero... ¿vale la pena comprarse un pad que ha sido confeccionado exclusivamente para disfrutar de un sólo juego?

Vamos a matizar varios aspectos.

Ningún *Resident* (exceptuando una posterior versión japonesa) es compatible con Dual Shock, por lo tanto, su mando no vibra.

La distribución de los botones, lógicamente, es la idónea para este juego. El botón X en forma de gatillo en la empuñadura derecha, es sin duda lo mejor del mando. El R1, que sirve para apuntar, está en donde habitualmente encontramos el círculo, y el cuadrado (para correr), en el lugar de la X. Todo muy a mano. Los botones L1, L2, R1 y R2 están situados en el centro del mando (aún no sabemos por qué).

Ahora pasemos a analizar:

El no disponer de vibración es importante, sobre todo por que el tipo de juegos a los que pueden ir más encaminadas las características de este mando (*Silent Hill*, *Metal Gear*, *Syphon Filter*...) son compatible con la vibración y pierden mucho al jugar sin ella.

Lo de la distribución de los botones, casi siempre se puede arreglar porque la inmensa mayoría de juegos nos dan opción a redefinirlos a nuestro gusto. Sin embargo, un handicap importante es la situación de los L1, L2, R1 y R2. Su colocación nos ponen las cosas muy difíciles al utilizarlos con *Metal Gear* o *Silent Hill*. Este quizás sea su punto más negativo.

Si sus diseñadores hubieran tenido en cuenta todos estos detalles y hubieran prestado más atención en la posible compatibilidad con otros juegos del mismo estilo, podríamos haber estado hablando de algo grande.

Su mayor virtud puede ser su mayor problema: "Exclusivo para *Resident*".



El diseño es lo mejor de este mando ya que simula las cachas de una pistola y coloca el botón de disparo como si fuera el gatillo.

# Dual Force Mad Catz

- Precio: **4.290 ptas.**
- Distribuidor: **Proein**
- Teléfono: **91 384 68 80**
- Tipo: **Mando analógico**
- Puntuación: 

## Diseño, calidad, precio y compatibilidad total

Seguramente muchos de vosotros asociéis la palabra Mad Catz a un volante, ya que fue Mad Catz el fabricante que sacó el primer volante para PlayStation homologado por Sony.

Además de volantes, Mad Catz cuenta con un importante catálogo de periféricos, entre los que se encuentra este Pad Analógico.

Como la mayor parte de vosotros tenéis el Dual Shock (viene de serie con la consola), lo que vamos a hacer es explicaros que ventajas podéis encontrar en este pad que no tenga el pad de Sony.

Para empezar, los sticks analógicos del Mad Catz son compatibles con el 100% de los juegos, algo que no ocurre con el mando de Sony, que es sólo compatible con los juegos que llevan el distintivo "Analog Controller".

Aparte de los obligados modos digital y analógico, el Mad Catz también es compatible con el NegCon (en el pad figura como Steering Wheel), lo que permite jugar con los sticks analógicos a todos los juegos de coches que sean compatibles con NegCon, algo que no se puede hacer con el Dual Shock. Entre los juegos compatibles con NegCon se encuentran *Wipe Out*, *Ridge Racer*, *Air Combat*, etc. El Dual Shock no es compatible con estos juegos porque no existía cuando se hicieron.

La calidad general del pad es muy buena, tanto la vibración, como la botonadura, aunque la cruceta no es tan precisa como la del Dual Shock.

El tamaño del Mad Catz es algo superior que el Dual Shock, pero no disminuye en absoluto la comodidad. Al revés, da más sensación de seguridad a nuestros movimientos. Y es que la comodidad del Mad Catz es excelente, gracias a su diseño ergonómico y al recubrimiento de goma estriada en la parte inferior para una mejor sujeción.

Si queréis disfrutar del pad más cómodo que hay para PlayStation, y que además cuenta con unos sticks que son totalmente compatibles con todos los juegos, no lo dudéis, haréis una buena compra.



Su principal virtud es que sus sticks son compatibles con todos los juegos del mercado. Además, es cómodo, atractivo y tiene buen precio.

# Wireless Controllers

- Precio: **7.990 ptas.**
- Distribuidor: **Proein**
- Teléfono: **91 384 68 80**
- Tipo: **Mandos infrarrojos**
- Puntuación: 

## Pads infrarrojos de gran alcance

Con los mandos por infrarrojos de Mad Catz ya no tendréis que buscar como locos el mando a distancia de la televisión, cuando vuestros padres os regañen por tenerla muy alta mientras jugabais a vuestro juego favorito.

Esto es posible gracias a la doble función que Mad Catz ha incorporado en los dos pads, que pueden ser utilizados, además, como mando a distancia de vuestra televisión.

En la carcasa del pad, vienen escritas las funciones de cambio de canal, volumen, silenciador y encendido de la TV y el vídeo, aparte de las típicas funciones de un pad normal.

Para compatibilizar el sistema con todos los televisores, han incluido en el manual una tabla en la que cada marca de televisión (vienen 79 marcas en total) tiene una secuencia de botones que hay que pulsar para que el mando reconozca nuestra tele.

El problema es que no es fácil conseguir dar con la combinación correcta, ya que el tema es un poco lioso. Con algún televisor no hemos conseguido que funcione...

Pero centrándonos en lo que verdaderamente nos importa, la principal ventaja que tienen este tipo de mandos radica en que puedes jugar desde cualquier parte de tu habitación sin sufrir porque el cable no te llega o porque te molesta. El alcance de los mandos es, según Mad Catz, de hasta 9 metros, pero, la verdad, a esa distancia ya casi no se ve al personaje. Además, es difícil encontrar una habitación que nos permita apartarnos tanto del televisor. En esta ocasión, hemos probado a jugar hasta una distancia de 5 ó 6 metros, y no hemos tenido absolutamente ninguna interferencia, lo cual es un éxito más que significativo.

Los botones responden con rapidez y precisión, pero la cruceta, al igual que ocurre en la mayor parte de pads para PlayStation, no llega a ser tan precisa como la original del pad de Sony. El diseño es muy cómodo, encajando perfectamente en nuestras manos.

Las cuatro pilas que necesita (dos por cada pad) vienen incluidas, así como un completo manual explicando todas las características y funciones del receptor y los mandos.

En definitiva, unos buenos pads, con el único problema de una cruceta más dura que la del mando de Sony. Por cierto, ¿no podían hacer pads infrarrojos compatibles con la función analógica?



Además de un un par de pads de juego, con los Wirless tendremos un mando a distancia para muchos modelos de televisión.

# Tarjeta Mad Catz

- Precio: **1.290 ptas.**
- Distribuidor: **Proein (Mad Catz)**
- Teléfono: **91 384 68 80**
- Tipo: **Tarjeta de memoria**
- Puntuación: 

## La mejor opción para guardar partidas




Aquí tenéis la nueva tarjeta de Mad Catz para PlayStation, que viene a engrosar la ya larga lista de tarjetas de 15 bloques sin comprimir que existen actualmente para este soporte.

Aunque a primera vista nos ofrece prácticamente lo mismo que las demás tarjetas, viene con dos novedades bastante importantes como para tenerla en cuenta.

La primera es que es la única tarjeta de memoria que trae un estuche para guardarla, algo que se agradece bastante y que evitará cualquier mal funcionamiento que pueda provocar la suciedad y el polvo con el tiempo.

La segunda, sin lugar a dudas, es su reducido precio. Por 1.290 ptas, ya nadie tendrá excusas como "es que no llego al final de los juegos porque no tengo tarjeta de memoria..." o similares.

En cuanto a su calidad no os preocupéis, os va a dar la misma que cualquier tarjeta de memoria de 15 bloques ya que guarda los datos sin comprimirlos. Recordar que las tarjetas que dan problemas son las que usan el sistema de comprensión de datos. Para que las reconozcáis, suelen albergar cantidades como 360 bloques e incluso más. En lo que respecta a calidad de materiales es, con la de Sony, la mejor.

Si queréis más información sobre las tarjetas de memoria existentes para PlayStation, en el número 3 de PlayManía tenéis una completa comparativa de tarjetas.

# 500 ptas.




## de descuento en tu compra en




## ¿CÓMO HACER TU PEDIDO?

EN LA TIENDA:
PUEDES PASARTE POR CUALQUIERA DE LOS MÁS DE SESENTA CENTRO MAIL DE ESPAÑA Y EFECTUAR DIRECTAMENTE TU COMPRA. NO TE OLVIDES DE LLEVAR EL CUPÓN ORIGINAL, SIN EL CUAL NO PODRÁS BENEFICIARTE DE ESTA OFERTA.
PARA SABER CUÁL ES TU CENTRO MAIL MÁS CERCANO LLAMA AL 902 17 18 19 O CONSULTA LA PUBLICIDAD DE ESTA CADENA DE TIENDAS EN LAS ÚLTIMAS PÁGINAS DE LA REVISTA.

POR CORREO:
RECORTA EL CUPÓN DE DESCUENTO QUE HAY EN ESTA PÁGINA E INDICA LOS PRODUCTOS QUE DESEAS ADQUIRIR. CENTRO MAIL TE ENVIARÁ TU PEDIDO CONTRA REEMBOLSO.
TOMA NOTA DE LA DIRECCIÓN:
CENTRO MAIL
CAMINO DE HORMIGUERAS, 124 PORTAL 5 - 5º F
28031 MADRID

SI TIENES CUALQUIER DUDA SOBRE TU PEDIDO, PUEDES LLAMAR AL 902 17 18 19

DESCUENTO DE 500 PTS. EN CADA ARTÍCULO O PEDIDO CUYO VALOR SEA SUPERIOR A 5.000 PTS.
OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE CENTRO MAIL.
PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA EL 30 DE AGOSTO DE 1999.

## Cupón de pedido

Nombre .................................... Apellidos ....................................
Calle/Plaza .............................. Número ............ Piso ............ Ciudad ....................
Provincia ................................ C.Postal .............. Tel. .............. NIF ....................
Fecha nacimiento ...................... E-mail ....................................

| PRODUCTO | PRECIO OFICIAL | DESCUENTO | PRECIO PLAYMANÍA |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| TOTAL | | | |







Forma de pago

❐ Contra reembolso Urgente
(España peninsular 750 ptas. Baleares 1.000 ptas.)

# ¿Qué juego comprar?

DS: Dual Shock. AC: Analog Controller. V: Volante. P: Pistola. MC: Memory Card. CL: Cable Link. MT: Multi Tap. R: Ratón.

Muchos de vosotros nos habéis pedido que elaboremos una lista con los mejores juegos de PlayStation, pero ¿qué mejor orientación que tener todos los juegos del mercado comentados, puntuados y con una clara recomendación? Justo lo que os ofrecemos.

Todos los precios que aparecen en esta guía son orientativos

## Asterix



**Puntuación 6**
Compañía: Infogrames
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Entretenida mezcla de acción y estrategia

## Aot Saucerman ¡NOVEDAD!



**Puntuación 4**
Compañía: Sonys
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Una simpática idea, pero feote y aburrido.

## Batman & Robin



**Puntuación 5**
Compañía: Acclaim
Precio: 4.990 pesetas
Jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Buena mezcla de géneros, pero poco jugable.

## Bichos



**Puntuación 8**
Compañía: Sony
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS.

Una fiel adaptación de la película de Disney.

## Bloodlines



**Puntuación 5**
Compañía: Sony
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, MT

Peculiar adaptación del "Tú la llevas".

## Bomberman



**Puntuación 6**
Compañía: Hudson
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 5
Idioma: Inglés
Periféricos: MC,MT

La versión clásica, la más divertida de todas.

## Bomberman World



**Puntuación 5**
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 5
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS, MT

Jugando en compañía es de lo más divertido.

## Capcom Generations ¡NOVEDAD!



**Puntuación 6**
Compañía: Sony
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Trece de los mejores clásicos de Capcom.

## Diver's Dream



**Puntuación 6**
Compañía: Konami
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Una preciosa aventura submarina.

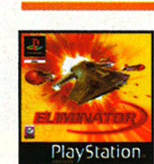
## Duke Nukem Time to Kill



**Puntuación 6**
Compañía: GTI
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Acción a raudales con toques de aventura.

## Eliminator



**Puntuación 4**
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un shoot'em up bastante extraño.

## Hércules (Platinum)



**Puntuación 6**
Compañía: Sony
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Los más pequeños lo pasarán como héroes.

## Hugo



**Puntuación 3**
Compañía: ITE Media
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Para muy pequeños. Demasiado sencillote.

## Jungla de Cristal (Plat.)



**Puntuación 8**
Compañía: Electronic Arts
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, P

Tres juegos en uno: apasionante y largo.

## Legend



**Puntuación 6**
Compañía: Funsoft
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Un entretenido beat'em up de scroll lateral.

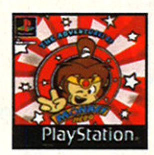
## Medievil



**Puntuación 8**
Compañía: Sony
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un excelente juego, bonito y muy divertido.

## Monkey Hero



**Puntuación 6**
Compañía: Take 2
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Simpática aventura, ideal para los pequeños.

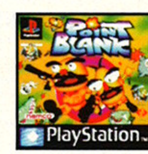
## Pequeños Guerreros



**Puntuación 4**
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Adaptación poco afortunada de la película.

## Point Blank



**Puntuación 7**
Compañía: Namco
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 8
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, P

Un simpático y variado arcade de pistola.

## Poy Poy



**Puntuación 5**
Compañía: Konami
Precio: 6.490 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, MT

Parecido al conocido *Bomberman*.

## Poy Poy 2



**Puntuación** 6
Compañía: Konami
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, MT

Muy similar a la primera parte.

## Rugrats ¡NOVEDAD!



**Puntuación** 5
Compañía: THQ
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Variado y entretenido, pero demasiado fácil.

## T'ai-Fu



**Puntuación** 6
Compañía: Activision
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: DS, MC

Simpático beat'em up con un tigre de héroe.

## Bust A Groove



**Puntuación** 8
Compañía: Sony
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, AC

Divertidísimo simulador de baile.

## Fluid



**Puntuación** 4
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Curiosa y relajante aplicación musical.

## Music



**Puntuación** 8
Compañía: Codemaster
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Un genial programa para componer música.

## Tretris Plus



**Puntuación** 8
Compañía: JVC
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

El clásico de siempre con nuevos juegos.

## Psybadek



**Puntuación** 4
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Extraño arcade en el que vas en monopatín.

## Running Wild



**Puntuación** 3
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Sosas carreras protagonizadas por animales.

## Time Crisis (Platinum)



**Puntuación** 8
Compañía: Namco
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: P

El mejor arcade de pistola.

## Bust A Move 2 (Plat.)



**Puntuación** 8
Compañía: Acclaim
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Reflejos e inteligencia: absorbente a tope.

## Lemmings



**Puntuación** 4
Compañía: Psygnosis
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, R

Recopilación de los dos juegos originales.

## Pro Pinball: Big Race USA



**Puntuación** 7
Compañía: Empire
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS. LC

Lástima que sólo tenga una mesa.

## True Pinball (Platinum)



**Puntuación** 5
Compañía: Ocean
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Correcto pinball con tres mesas diferentes.

## Reboot



**Puntuación** 5
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Buena calidad gráfica, desarrollo monótono.

## Streak Hoverboard Racing



**Puntuación** 5
Compañía: GTI
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS, LC

Velocidad de corte futurista. Entretenido.

## Trap Runner



**Puntuación** 6
Compañía: Konami
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: DS, MC

Intenta cazar a tu rival. Divierte sólo un rato.

## Bust A Move 4



**Puntuación** 7
Compañía: Acclaim
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS.

Por su precio, mejor hazte con *BAM2*.

## Live Wire



**Puntuación** 4
Compañía: Infogrames
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Un puzzle de difícil control.

## Pro Pinball: Timeshock



**Puntuación** 7
Compañía: Empire
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Con alguna mesa más...

## Worms (Platinum)



**Puntuación** 5
Compañía: Ocean
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Con más resolución sería irresistible.

## Rampage 2



**Puntuación** 5
Compañía: GTI
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 3
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, MT

Divertido jugando en compañía. Solo pierde.

## Spyro The Dragon



**Puntuación** 8
Compañía: Sony
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Bonito, largo y jugable: una gran opción.

## Baby Universe



**Puntuación** 3
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: inglés
Periféricos: AC

Para hacer presentaciones musicales.

## Devil Dice



**Puntuación** 6
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, AC, MT

Un puzzle muy entretenido y cerebral.

## Mr Domino



**Puntuación** 5
Compañía: Virgin
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Con inteligencia podrás tirar todas las fichas.

## Shangai



**Puntuación** 6
Compañía: Sunsoft
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC.

Una nueva versión del clásico puzzle.

## Yoyo´s Puzzle Park



**Puntuación** 5
Compañía: Virgin
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Un reto de la habilidad e inteligencia.

## 360° ¡NOVEDAD!




**Puntuación 3**
Compañía: Cryo
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, MT

Carreras acuáticas de escaso interés.

## Bomberman Fantasy Race




**Puntuación 5**
Compañía: Hudson
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, MT

Simpático arcade, ideal para los niños.

## C3 Racing




**Puntuación 7**
Compañía: Infogrames
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, V, DS

Un gran simulador, aunque le falta chispa.

## Colin McRae Rally (Plat)




**Puntuación 8**
Compañía: Codemasters
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, V

Realista, jugable y a buen precio.

## Destruction Derby (Plat.)




**Puntuación 7**
Compañía: Psygnosis
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Un clásico de la velocidad. Muy bueno.

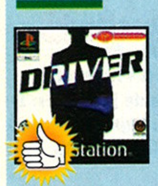
## Destruction Derby 2 (Plat.)




**Puntuación 8**
Compañía: Psygnosis
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

La diversión (y la destrucción) aseguradas.

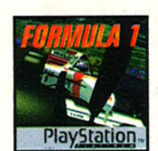
## Driver




**Puntuación 9**
Compañía: GTI
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, V

El más original arcade del momento.

## Formula 1 (Platinum )




**Puntuación 8**
Compañía: Psygnosis
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

La diversión (y la destrucción) aseguradas.

## Formula 1'97



**Puntuación 9**
Compañía: Psygnosis
Precio: 5.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, V

El mejor simulador de F-1 del mercado.

## Fórmula 1 '98




**Puntuación 7**
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, V, LC

No supera a su antecesor.

## Gran Turismo (Plat)



**Puntuación 10**
Compañía: Sony
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

El mejor simulador al mejor precio.

## Grand Theft Auto (Plat.)




**Puntuación 6**
Compañía: Take 2
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Debemos cumplir los encargos de la mafia.

## GTA London




**Puntuación 5**
Compañía: Take 2
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Más misiones para *Grand Theft Auto.*

## Megaman Battle & Chase




**Puntuación 5**
Compañía: Capcom
Precio: 6.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, AC

Un arcade infantil con personajes Megaman.

## Micromachines V3




**Puntuación 7**
Compañía: Codemasters
Precio: 4.490 pesetas
Número de jugadores: 8
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, MT

Coches y circuitos en miniatura. Genial.

## Mónaco Gran Prix




**Puntuación 7**
Compañía: Ubi Soft
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un duro competidor para la serie F-1.

## Moto Racer (Platinum)




**Puntuación 7**
Compañía: Electronic Arts
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Parecido a la segunda parte, con mejor precio.

## Moto Racer 2




**Puntuación 6**
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Suberbikes y Motocross en el mismo juego.

## Need For Speed: Road Challenge



**Puntuación 8**
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, V

La mejor versión de la saga *Need for Speed.*

## Porsche Challenge




**Puntuación 7**
Compañía: Sony
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, V

Una maravilla visual, pero se hace corto.

## Rally Cross 2




**Puntuación 6**
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Más arcade que rally, resulta entretenido.

## Ridge Racer Revolution (Plat.)




**Puntuación 6**
Compañía: Namco
Precio: 3. 490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, V, LC

Mejor que la primera parte, pero simple.

## Ridge Racer Type 4




**Puntuación 9**
Compañía: Namco
Precio: 8. 490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, V, DS

La culminación de la serie: largo y divertido.

## Road Rash (Platinum)




**Puntuación 4**
Compañía: Electronic Arts
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Carreras callejeras de motos. Bastante feote.

## Road Rash 3D




**Puntuación 4**
Compañía: Electronic Arts
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

La misma idea, pero en 3D.

## Rogue Trip




**Puntuación 6**
Compañía: GTI
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Conduce y destruye a tus contrincantes.

## Rollcage




**Puntuación 6**
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un arcade rapidísimo, pero un tanto alocado.

## S.C.A.R.S.




**Puntuación 7**
Compañía: Ubi Soft
Precio: 5.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un arcade de muy buen aspecto, pero corto.

## Sports Car GT



**Puntuación 4**
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

No es tan realista como sabría esperar.

## Super Cross '98



**Puntuación 5**
Compañía: Acclaim
Precio: 4.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, AC

Entretenido simulador de cross, pero brusco.

## Test Drive 5



**Puntuación 5**
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Completísimo, aunque gráficamente pierde.

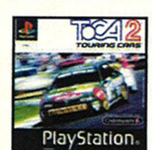
## Toca Touring Car (Plat.)



**Puntuación 7**
Compañía: Codemasters
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, V

Excepcionalmente realista y de control fácil.

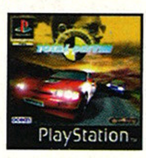
## Toca Touring Car 2



**Puntuación 7**
Compañía: Codemasters
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS, V

Más completo que el anterior, pero más lento.

## Total Drivin (Platinum)



**Puntuación 6**
Compañía: Ocean
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, V

Muchos coches, mediocre calidad gráfica.

## V-Rally (Platinum)



**Puntuación 8**
Compañía: Infogrames
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS, V

Superado ampliamente por su segunda parte.

## V-Rally 2



**Puntuación 9**
Compañía: Infogrames
Precio: 8.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, V, DS

Un gran juego de rallies, el más completo.

## Wipeout (Platinum)



**Puntuación 7**
Compañía: Psygnosis
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, V

Un clásico, superado por la segunda parte.

## Wipeout 2097 (Plat.)



**Puntuación 8**
Compañía: Psygnosis
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Veloz, trepidante y largo. Todo un clásico.

## Actua Golf 3



**Puntuación 5**
Compañía: Gremlin
Precio: 7.990 pesetas
Jugadores: De 1 a 16
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Un completo, pero lento simulador de golf.

## Actua Pool



**Puntuación 5**
Compañía: Gremlin
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: De 1 a 16
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Un correcto y completo simulador de billar.

## Actua Soccer (Plat.)



**Puntuación 5**
Compañía: Gremlin
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

En esto del fútbol hay cosas mejores.

## Actua Soccer 3



**Puntuación 7**
Compañía: Gremlin
Precio: 5.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Uno de los mejores simuladores de fútbol.

## Adidas P.S. (Platinum)



**Puntuación 5**
Compañía:Psygnosis
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Un simulador que no pasa de interesante.

## All Star Tennis'99



**Puntuación 7**
Compañía: Ubi Soft
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, MT, AC, DS

Los mejores tenistas para un gran juego.

## Anna Kourtnikova



**Puntuación 7**
Compañía: Namco
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, MT, DS

Simpático y completo simulador de tenis.

## Brunswick Circuit Pro Bowling



**Puntuación 4**
Compañía: THQ
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 6
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Un simulador de bolos demasiado simple.

## Cool Boarders 2 (Plat.)



**Puntuación 8**
Compañía: Sony
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: castellano
Periféricos: MC, DS

Un gran simulador y a muy buen precio.

## Cool Boarders 3



**Puntuación 8**
Compañía: Sony
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: castellano
Periféricos: MC, DS

El mejor juego de snowboard.

## FIFA'99



**Puntuación 9**
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 8
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, MT

El mejor simulador de fútbol del momento.

## ISS Pro'98



**Puntuación 8**
Compañía: Konami
Precio: 6.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Un gran simulador, pero con pocas opciones.

## Int. Track & Field (Plat.)



**Puntuación 6**
Compañía: Konami
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

La mejores pruebas de las olimpiadas.

## Knockout Kings'99



**Puntuación 5**
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Completo simulador de boxeo, aunque lento.

## Líbero Grande



**Puntuación 5**
Compañía: Namco
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Sólo controlamos a un jugador: muy peculiar.

## Madden NFL'99



**Puntuación 6**
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

El mejor simulador de fútbol americano.

## Michael Owens WLS'99



**Puntuación 7**
Compañía: Eidos
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, MT

Un buen juego de fútbol, completo y fácil.

## NBA Live'99



**Puntuación 8**
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 8
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, MT, DS

El mejor y más completo simulador de basket.

## NBA Pro´99




**Puntuación 7**
Compañía: Konami
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 8
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS, MT

Un gran simulador de baloncesto.

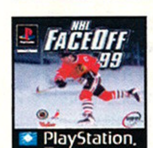
## NHL '99




**Puntuación 8**
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 8
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, MT, DS

Un gran juego de hockey, muy completo.

## NHL Face Off' 99




**Puntuación 5**
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 8
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, MT

Un divertido simulador de hockey.

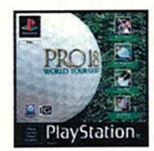
## Pool Hustler




**Puntuación 4**
Compañía: Infogrames
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 6
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, AC

Un lento, aunque completo, juego de billar.

## Pro 18




**Puntuación 5**
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 16
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Un simulador de golf completo y jugable.

## Pro Boarders 2




**Puntuación 6**
Compañía: Sony
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un divertido simulador de snowboard.

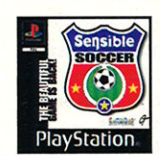
## Puma S. Soccer




**Puntuación 4**
Compañía: Infogrames
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Un arcade de fútbol bastante soso.

## Sensible Soccer




**Puntuación 5**
Compañía: GTI
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

El clásico de siempre, jugable pero simple.

## Ten Pin Alley




**Puntuación 4**
Compañía: Electronic Arts
Precio: 5.990 pesetas
Número de jugadores: 6
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Un simplote simulador de bolos.

## Tennis Arena




**Puntuación 7**
Compañía: Ubi Soft
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, MT

Divertido y simpático juego de tenis.

## Tiger Woods '99




**Puntuación 5**
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, MT

Un buen simulador de golf, pero lento.

## Triple Play 2000




**Puntuación 6**
Compañía: EA Sports
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

El mejor juego de béisbol.

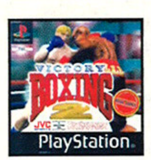
## UEFA Champions Leage




**Puntuación 8**
Compañía: Eidos
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Disfruta jugando la Liga de Campeones

## Victory Boxing 2




**Puntuación 4**
Compañía: JVC
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Pocos atractivos para un feo juego de boxeo.

## Viva Football




**Puntuación 7**
Compañía: Virgin
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Juega el Mundial con equipos históricos.

## Abe´s Exoddus




**Puntuación 8**
Compañía: GTI
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Supera a la primera parte, pero es más caro.

## Abe´s Oddysee (Plat.)



**Puntuación 9**
Compañía: GTI
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Un inteligente plataformas. Genial.

## Ape Escape




**Puntuación 9**
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

El plataformas más original del momento.

## Blasto




**Puntuación 4**
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, AC

De diseño simplista y desarrollo monótono.

## Bugs Bunny Lost in Time




**Puntuación 7**
Compañía: Infogrames
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Largo, variado y muy simpático.

## Crash Bandicoot 2 (Plat.)




**Puntuación 8**
Compañía: Sony
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

No supera a la tercera parte, pero su precio...

## Crash Bandicoot 3




**Puntuación 9**
Compañía: Sony
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Un divertido, variado y espléndido juego.

## Croc (Platinum)




**Puntuación 6**
Compañía: Electronic Arts
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, AC

Largo y simpático, pero repetitivo.

## Dreams




**Puntuación 5**
Compañía: Cryo
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Bonito, pero de difícil control.

## Gex 3D: Enter the Gecko




**Puntuación 7**
Compañía: Crystal Dinamics
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Un genial y divertido plataformas 3D.

## Gex: Deep Cover Gecko




**Puntuación 8**
Compañía: Crystal Dinamics
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Mejor y más divertido que su antecesor.

## Heart of Darkness (Plat.)




**Puntuación 8**
Compañía: Infogrames
Precio: 4.990 pesetas
Jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Inteligencia y habilidad a partes iguales.

## Jersey Devil




**Puntuación 6**
Compañía: Infogrames
Precio: 4.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC.

Variado y divertido, aunque duro de control.

## Megaman 8



**Puntuación 5**
Compañía: Capcom
Precio: 6.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Típica aventura Megaman.

## Megaman X 4



**Puntuación 6**
Compañía: Capcom
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Mejor que el anterior.

## Mickey's W. Adventures (Plat.)



**Puntuación 7**
Compañía: Sony
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Divertido y largo: ideal para los pequeños.

## Pandemonium (Plat.)



**Puntuación 5**
Compañía: Crystal Dinamics
Precio: 8.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Simple y repetitivo, pero colorista.

## Pitfall 3D



**Puntuación 7**
Compañía: Activision
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Larguísimo, bonito y rebosante de humor.

## Rayman (Platinum)



**Puntuación 7**
Compañía: Ubi Soft
Precio: 3.290 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Divertido plataformas a muy buen precio.

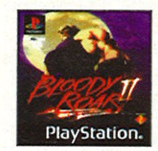
## Tombi!



**Puntuación 7**
Compañía: Sony
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Mezcla aventura y plataformas, divertido.

## Bloody Roar 2



**Puntuación 7**
Compañía: Hudson
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, AC

Si tuviera más personajes sería genial.

## Bushido Blade



**Puntuación 7**
Compañía: Square
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, AC

Peculiar arcade de lucha con armas blancas.

## Darkstalkers 3



**Puntuación 8**
Compañía: Capcom
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Mucho humor para un gran arcade 2D.

## Dinasty Warriors



**Puntuación 5**
Compañía: Infogrames
Precio: 5.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Completo y divertido, aunque soso de gráficos.

## Evil Zone ¡NOVEDAD!



**Puntuación 5**
Compañía: Titus
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Un curioso arcade con aire muy manga.

## Dragon Ball Final Bout



**Puntuación 6**
Compañía: Bandai
Precio: 8.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Goku y sus amigos sobre escenarios 3D.

## Kensei



**Puntuación 3**
Compañía: Konami
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Un réplica de *Tekken* con escasa calidad.

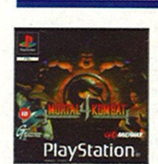
## Marvel vs Street Fighter



**Puntuación 6**
Compañía: Capcom
Precio:7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Los héroes Marvel y la jugabilidad Capcom.

## Mortal Kombat 4



**Puntuación 7**
Compañía: GTI
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

El mejor y más doloroso de la serie, ahora 3D.

## Mortal Kombat Trilogy



**Puntuación 6**
Compañía: GTI
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Recopilación de los tres primeros *MK*.

## Pocket Fighters



**Puntuación 5**
Compañía: Capcom
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Ryu y sus amigos en plan caricatura.

## Rival Schools



**Puntuación 8**
Compañía: Capcom
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma:Inglés
Periféricos: MC, DS

La jugabilidad Capcom, gráficos poligonales.

## Soul Blade (Platinum)



**Puntuación 8**
Compañía: Namco
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Su único defecto es ser corto, lo demás...

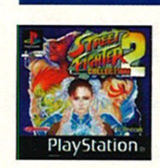
## SF Alpha 3



**Puntuación 9**
Compañía: Capcom
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

El mejor arcade de lucha 2D de la historia.

## SF Collection 2



**Puntuación 5**
Compañía: Capcom
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Los primeros juegos de la saga en un sólo CD.

## Tekken 2 (Platinum)



**Puntuación 9**
Compañía: Namco
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Tan impresionante como su precio.

## Tekken 3



**Puntuación 10**
Compañía: Namco
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

El mejor arcade de lucha hasta la fecha.

## Toshinden



**Puntuación 5**
Compañía: Takara
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Los años no pasan en balde.

## VS



**Puntuación 6**
Compañía: THQ
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Interesante, aunque difícil de controlar.

## X-Men Vs Street Fighter



**Puntuación 6**
Compañía: Capcom
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Correcta adaptación de la recreativa.

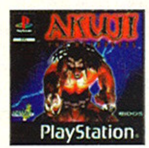
## Zero Divide 2



**Puntuación 3**
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Lentas, aburridas y cortas luchas de robots.

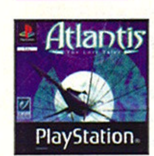
## Akuji




**Puntuación 7**
Compañía: Eidos
Precio: 8.490 pesetas
Jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

De corte *Tomb Raider*, pero menos complejo.

## Atlantis




**Puntuación 5**
Compañía: Virgin
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, R

Una aventura gráfica de lento desarrollo.

## Blaze & Blade




**Puntuación 6**
Compañía: T&E Soft
Precio: 8.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS, MT

Un divertido RPG que permite 4 jugadores.

## Breath of Fire III




**Puntuación 4**
Compañía: Infogrames
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Un RPG puro, feote y sin traducir.

## Final Fantasy VII (Plat.)




**Puntuación 10**
Compañía: Sony
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Por su precio y calidad es compra obligada.

## Guardian's Crusade




**Puntuación 6**
Compañía: Activision
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Simpático RPG de entretenido desarrollo.

## Hard Edge




**Puntuación 8**
Compañía: Sunsoft
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

De corte *Resident Evil 2*, con más personajes.

## Kangero Deception 2 ¡NOVEDAD!




**Puntuación 5**
Compañía: Tecmo
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Caza a tus enemigos a base de trampas.

## Last Report




**Puntuación 5**
Compañía: Infogrames
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Una aventura gráfica de calidad, pero lenta.

## Legend of Kartia




**Puntuación 6**
Compañía: Konami
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Muy parecido a un juego de mesa.

## Megaman Legends




**Puntuación 6**
Compañía: Capcom
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

El mismo Megaman pero en plan aventurero.

## Men in Black




**Puntuación 5**
Compañía: Gremlin
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

De tipo *Resident Evil*, pero más corto y feo.

## Metal Gear Solid




**Puntuación 10**
Compañía: Konami
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Una impactante aventura: imprescindible.

## Resident Evil (Plat.)




**Puntuación 9**
Compañía: Capcom
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Más largo que *RE2*, pero menos bonito.

## Resident Evil 2




**Puntuación 10**
Compañía: Capcom
Precio: 8.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Terror, acción y espeluznantes gráficos.

## Silent Hill ¡NOVEDAD!




**Puntuación 9**
Compañía: Konami
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Una terrorífica y alucinante aventura 3D.

## Syphon Filter ¡NOVEDAD!




**Puntuación 9**
Compañía: Sony
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un juego para adultos con mucha acción.

## Tenchu Stealth Assassins




**Puntuación 7**
Compañía: Activision
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Muévete con sigilo ninja y cumple tu misión.

## The Fifth Element





**Puntuación 5**
Compañía: Kalisto
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

El control baja enteros al resto del juego.

## The Granstream Saga




**Puntuación 8**
Compañía: Sony
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Espectacular Action RPG en 3D.

## Tomb Raider II (Platinum)




**Puntuación 10**
Compañía: Eidos
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

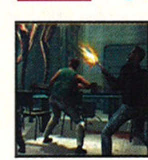
El mejor *TR* y a un buen precio.

## Tomb Raider III

**Puntuación 8**
Compañía: Eidos
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

La tercera parte no supera a *TR II*.

## Virus ¡NOVEDAD!



**Puntuación 6**
Compañía: Cryo
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Una divertida aventura, lástima de control.

## Wild Arms




**Puntuación 7**
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Un larguísimo RPG de corte *FF VII*.

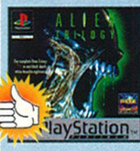
## Air Combat (Platinum)




**Puntuación 5**
Compañía: Namco
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, AC

Un mata-mata con aires de simulador.

## Alien Trilogy (Platinum)



**Puntuación 9**
Compañía: Acclaim
Precio: 3.990 pesetas
Jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Muy bien ambientado, largo y difícil.

## Apocalypse




**Puntuación 8**
Compañía: Activision
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Frenético y divertidísimo arcade 3D.

## Assault




**Puntuación 7**
Compañía: Telstar
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un buen arcade 3D ideal para dos jugadores.

## Asteroids




**Puntuación** 6
Compañía: Activision
Precio: 5.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Un clásico totalmente renovado.

## Forsaken




**Puntuación** 8
Compañía: Acclaim
Precio: 3.990 pesetas
Jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Laberintos 3D, muchos tiros y gran calidad.

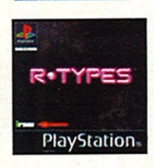
## Loaded (Platinum)




**Puntuación** 7
Compañía: Gremlin
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Acción y mucho gore para dos jugadores.

## R-Types




**Puntuación** 4
Compañía: Virgin
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Las dos versiones del clásico matamarcianos.

## Wing Over 2




**Puntuación** 4
Compañía: JVC
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS, AS

Un complejo y completo simulador de vuelo.

## C&C: Retaliation




**Puntuación** 8
Compañía: Westwood
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, R, LC

Muy parecido a sus antecesores.

## Populous: El principio




**Puntuación** 8
Compañía: Bullfrog
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Conviértete en el dios de un planeta.

## B-Movie




**Puntuación** 7
Compañía: GTI
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, AC

Curioso matamarcianos con libertad 3D.

## Future Cop




**Puntuación** 6
Compañía: Electronic Arts
Precio: 6.490 pesetas
Jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Frenético mata-mata en perspectiva aérea.

## Omega Boost ¡NOVEDAD!




**Puntuación** 8
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Acción frenética, gráficos de infarto.

## Shadow Gunners




**Puntuación** 6
Compañía: Ubi Soft
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Gana la guerra a los mandos de un robots.

## Civilization II




**Puntuación** 7
Compañía: Activision
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Haz evolucionar una civilización desde cero.

## Constructor




**Puntuación** 5
Compañía: Acclaim
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, R

Un divertido simulador de construir barrios.

## Theme Hospital




**Puntuación** 8
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, R

Dirige un hospital y diviértete como nunca.

## Colony Wars Vengeance




**Puntuación** 8
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un espléndido simulador espacial.

## G-Darius




**Puntuación** 6
Compañía: THQ
Precio: 6.990 pesetas
Jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Matamarcianos de corte tradicional.

## Retroforce




**Puntuación** 6
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Divertido y original mata-mata en 3D.

## Soviet Strike (Plat.)




**Puntuación** 7
Compañía: Electronic Arts
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Estrategia y acción pilotando helicópteros.

## C & C (Platinum)




**Puntuación** 8
Compañía: Westwood
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, R, LC

Juego de guerra en tiempo real: absorbente.

## Global Domination




**Puntuación** 5
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Domina el mundo usando tu poder nuclear.

## The Unholy War




**Puntuación** 6
Compañía: Crystal Dinamics
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Curiosa mezcla de estrategia y lucha.

## Doom (Platinum)




**Puntuación** 7
Compañía: GTI
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

El mito de los shoot'em up a buen precio.

## G-Police (Platinum)




**Puntuación** 7
Compañía: Psygnosis
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un helicóptero futurista, un mata-mata 3D.

## R-Type Delta




**Puntuación** 7
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Los amante del género no podrán resistirse.

## Viper




**Puntuación** 5
Compañía: Ocean
Precio: 6.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Trepidante y entretenido, aunque confuso.

## C&C: Red Alert ¡NOVEDAD!




**Puntuación** 8
Compañía: Westwood
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, R, LC

El más completo de la serie y a buen precio.

## KKND Krossfire




**Puntuación** 6
Compañía: Infogrames
Precio: 7.990 pesetas
Jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Estilo *Command & Conquers*, pero más flojo.

## Warzone 2100




**Puntuación** 7
Compañía: Eidos
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, R, AC

Estrategia (y mecánica) en tiempo real.

## Resident Evil Pad
**Puntuación** R
Distribuidora: NSC
Precio: 5.990 ptas.

Un atractivo diseño, pero prestaciones muy normalitas.

## Digital Station Shock 2
**Puntuación** B
Distribuidora: Guillemot
Precio: 3.000 ptas.

Un mando digital, pero con función vibratoria.

## Infra Red Controlers
**Puntuación** MB
Distribuidora: Ardistel
Precio: 8.790 ptas.

Buena recepción de señal. Incluye los dos pads y el receptor. Necesita pilas.

## Mad Catz Inalámbricos
**Puntuación** B
Distribuidora: Proein
Precio: 7.990 ptas.

Un juego de dos mandos digitales de calidad y con una buena recepción.

## Arcade Stick ASCIIWARE
**Puntuación** B
Distribuidora: Nostromo
Precio: 5.990 ptas.

De palanca digital, cómodo de manejo y resistente.

## Arcade Stick NAMCO
**Puntuación** MB
Distribuidora: Sony
Precio: 9.490 ptas.

La calidad de los joysticks arcade en el salón de casa.

## Devastator
**Puntuación** MB
Distribuidora: Prorein
Precio: 4.595 ptas.

Cómodo, manejable de pequeño tamaño y reducido precio.

## Analog Joystick
**Puntuación** E
Distribuidora: Sony
Precio: 9.990 ptas.

Aparatoso y completo: dos sticks, función digital y analógica...

## PlayStick
**Puntuación** R
Distribuidora: Corporate
Precio: 4.990 ptas.

Sólo tiene opción digital lo que reduce bastante su utilidad.

## Pro Shock Arcade
**Puntuación** B
Distribuidora: Ardistel
Precio: 5.990 ptas.
Aunque es un joystick digital, tiene función vibratoria.

## PS Dominator
**Puntuación** E
Distribuidora: Nostromo
Precio: 6.990 ptas.

De pequeño tamaño, y excelente calidad, tiene modo analógico.

## Barracuda
**Puntuación** B
Distribuidora: Netac
Precio: 2.990 ptas.

Permite guardar combinaciones de botones. Ideal para arcades de lucha.

## Barracuda 2
**Puntuación** MB
Distribuidora: Netac
Precio: 6.490 ptas.
100% compatible, de gran calidad y versatilidad. Se pueden usar los stick en los juegos digitales.

## Cyber Shock
**Puntuación** B
Distribuidora: Ardistel
Precio: 3.995 ptas.

Le falla la cruceta digital, pero los sticks son de gran calidad.

## Dual Impact
**Puntuación** E
Distribuidora: Netac
Precio: 4.790 ptas.

Tiene una excelente calidad y un precio muy ajustado.

## Dual Shock
**Puntuación** E
Distribuidora: Sony
Precio: 4.500 ptas.

Tiene menos opciones que otros mandos, pero su calidad es innegable.

## JogCon
**Puntuación** B
Distribuidora: --
Precio: 7.000 ptas.

Primer mando que emula perfectamente a los volantes reales.

## Mad Catz Dual Force
**Puntuación** E
Distribuidora: Proein
Precio: 4.290 ptas.

Gran calidad para un mando compatible con todos los juegos.

## PS Challenger
**Puntuación** B
Distribuidora: Nostromo
Precio: 4.990 ptas.

Es muy similar al Dual Shock, pero no tiene tanta calidad.

## Shock 2
**Puntuación** MB
Distribuidora: Guillemot
Precio: 4.500 ptas.

Excelente calidad y compatible incluso con NegCon.

## Shockhammer
**Puntuación** B
Distribuidora: Nostromo
Precio: 6.990 ptas.

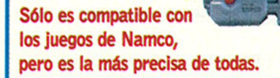
Demasiado aparatoso. Bien los Sticks, pero la cruceta...

## Sphere 360º
**Puntuación** R
Distribuidora: NSC
Precio: 12.990 ptas.

Caro y difícil de manejar aunque exprime como ninguno los juegos 3D.

## Ultra Racer
**Puntuación** MB
Distribuidora: Netac
Precio: 5.490 ptas.
La mejor alternativa a los volantes: pequeño, manejable y de buenas prestaciones.

## Assassin
**Puntuación** E
Distribuidora: Centro Mail
Precio: 8.990 ptas
Las mejor y la más completa. Tanto por tamaño, como apariencia y compatibilidad.

## G-Con
**Puntuación** MB
Distribuidora: Sony
Precio: 6.990 ptas.

Sólo es compatible con los juegos de Namco, pero es la más precisa de todas.

## Predator 2
**Puntuación** B
Distribuidora: Nostromo
Precio: 8.990 ptas.
Tiene pedal y una serie de espectaculares mirillas. Vibra y tiene compatibilidad total.

## Protector 2
**Puntuación** R
Distribuidora: Nostromo
Precio: 6.990 ptas.
Es completa, de calidad y vibra. Sin embargo, no es tan precisa como otras pistolas similares.

## Pump Action
**Puntuación** B
Distribuidora: Guillemot
Precio: 4.500 ptas.
Carece de vibración, retroceso y pedal, pero es del todo compatible y tiene buen precio.



### Scorpion


**Puntuación** MB
Distribuidora: Ardistel
Precio: 5.990 ptas.

No sólo tiene un reducido tamaño si no que además cuenta con vibración.

### Blaze 2MB


**Puntuación** MB
Distribuidora: Ardistel
Precio: 2.790 ptas.

Tiene 30 bloques de capacidad y sin comprimir. Buena calidad general.

### Blaze 4MB

**Puntuación** E
Distribuidora: Ardistel
Precio: 3.790 ptas.

Cuenta con 60 bloques sin comprimir y una excelente relación calidad / precio.

### Gamester


**Puntuación** R
Distribuidora: NSC
Precio: 1.900 ptas.

Tiene 15 bloques y su calidad general es bastante floja.

### Mad Catz M.Card

**Puntuación** MB
Distribuidora: Proein
Precio: 1.290 ptas.

15 bloques como la de Sony, pero mucho mejor precio.

### Mem. Card Sony


**Puntuación** B
Distribuidora: Sony
Precio: 3.290 ptas.

La tarjeta estándar. Tiene 15 bloques y no falla jamás. El precio...



### NexGen 360


**Puntuación** B
Distribuidora: Engine
Precio: 5.990 ptas.

Ofrece un total de 360 bloques comprimidos. Puede dar error. Mucho ojo.

### NexGen 720

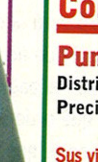

**Puntuación** MB
Distribuidora: Engine
Precio: 8.990 ptas.

Son 720 bloques comprimidos. Eso sí, es cara y maneja los datos con lentitud.

### Performance

**Puntuación** MB
Distribuidora: Netac
Precio: 1.990 ptas.

Tiene 15 bloques, como la de Sony, pero es más barata y con calidad suficiente.

### Performance 2X


**Puntuación** B
Distribuidora: Netac
Precio: 3.990

Tiene 30 bloques en dos tarjetas sin comprimir. Buena calidad, pero alto precio.

### Compact Shock 2


**Puntuación** R
Distribuidora: Guillemot
Precio: 8.390 ptas.

Sus virtudes son su precio y su reducido tamaño.

### Formula Race Pro


**Puntuación** MB
Distribuidora: Nostromo
Precio: 17.900 ptas.

Realista, aunque caro. Excelente calidad general.

### Mad Catz


**Puntuación** B
Distribuidora: Proein
Precio: 10.000 ptas.

Buena calidad en general, pero no tiene vibración.

### Mad Catz Dual Force


**Puntuación** B
Distribuidora: Proein
Precio: 10.000 ptas.

Completo: vibración, palanca de cambio... Pero está superado.

### PSX Wheel Dual Force


**Puntuación** R
Distribuidora: NSC
Precio: 11.900 ptas.

Salvo la vibración, no ofrece nada especial.

### Race Station Shock 2


**Puntuación** MB
Distribuidora: Guillemot
Precio: 12.900 ptas.

Versátil, cómodo y manejable. Buena vibración.

### Speedster


**Puntuación** E
Distribuidora: Ardistel
Precio: 15.900 ptas.

Técnicamente el mejor y de gran acabado.

### Top Drive

**Puntuación** MB
Distribuidora: Nostromo
Precio: 12.990 ptas.

Forrado en cuero, buenas prestaciones.

### Top Drive 2


**Puntuación** E
Distribuidora: Nostromo
Precio: 12.990 ptas.

Excelente relación calidad-precio. Realista y sólido.

### V3 Racing Wheel


**Puntuación** B
Distribuidora: Nostromo
Precio: 12.490 ptas.

Buena calidad, pero sin ningún tipo de palanca de cambio.

### Equalizer



**Puntuación** B
Distribuidora: Centro Mail
Precio: 5.990 ptas.

Además de un montón de trucos, incluye un CD con partidas grabadas.

### Xplorer



**Puntuación** MB
Distribuidora: Ardistel
Precio: 6.995 ptas.

El mejor cartucho de trucos, fácil de manejo y con gran capacidad.

### Maleta Consola Case

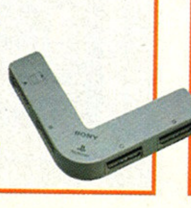

**Puntuación** MB
Distribuidora: Sony
Precio: 3.200 ptas.

Un maletín de transporte de excelente calidad.

### Maletín Juegos CD Case


**Puntuación** B
Distribuidora: Sony
Precio: 2.100 ptas.

Para transportar tus juegos y tus Memory Card sin riesgos.

### MultiTap


**Puntuación** B
Distribuidora: Sony
Precio: 4.900 ptas.

Permite conectar hasta cinco mandos para jugar simultáneamente.

### Raton



**Puntuación** B
Distribuidora: Sony
Precio: 4.200 ptas.

Ideal para aventuras gráficas y juegos de estrategia.

### Reality Vest


**Puntuación** R
Distribuidora: Corporate
Precio: 15.000 ptas.

Un chaleco con vibradores compatibles con la función Dual Shock.

### Space Station

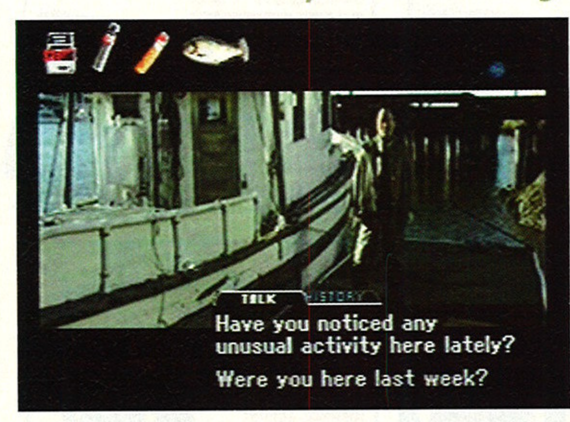

**Puntuación** R
Distribuidora: Nostromo
Precio: 5.990 ptas.

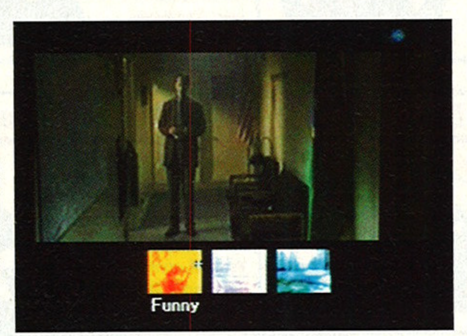
Un mueble que te permite colocar una TV de 14", la consola, los mandos y juegos.

FOX INTERACTIVE • Aventura

# Expediente X

## Ni Mulder, ni Scully




Al hablar con personajes importantes podremos escoger el tono de las respuestas de Craig, lo que influirá en las pistas que obtendremos.

A estas alturas es imposible que no hayas oído hablar de *Expediente X*, la serie de televisión que trata de las andanzas de una sección del FBI dedicada al estudio de fenómenos paranormales. Y, por supuesto, sabréis que los protagonistas son Mulder y Scully, una pareja de agentes dedicados al descubrimiento y desmantelación de abduciones, exorcismos y demás hechos de difícil explicación.

Pues bien, el juego de *Expediente X* tendrá la temática y estructura propia de un episodio de la serie, hasta el punto de que la intro será la cabecera de la misma. La gran diferencia será que no seremos ni Mulder ni Scully, sino que tomaremos el papel de un agente nuevo, Craig Willmore, al que ordenarán la misión de buscar a los héroes de la serie que habrán desaparecido. Para ello, tendremos que recorrer todo tipo de lugares descubriendo evidencias y hablando con la gente para obtener pistas .

Gráficamente, *Expediente X* será muy atractivo, ya que estará compuesto por vídeo real y prerenderizaciones de actores y escenarios reales. No obstante parece que será una aventura tipo "encontrar el objeto tal para usar en la situación cual", lo que puede hacerlo lento, denso y pesado para quienes no les gusten este tipo de juegos o la serie. Allá por Septiembre conoceremos la verdad.

**Primera Impresión:** B






*Expediente X* será una aventura gráfica en la que tendremos que utilizar objetos de nuestro inventario en situaciones específicas para poder avanzar. Estará en perfecto castellano.







### Y uno, y dos, y tres y cuatro...

*Quake II* incluirá 19 niveles individuales y 10 multijugador, admitiendo estos últimos hasta cuatro jugadores al mismo tiempo (con un multitap, claro). Entre las distintas opciones de juego multijugador, nos encontraremos desde los típicos Deathmatch (Duelos a muerte), a modos más sofisticados de juego por equipos como capturar la bandera.



ACTIVISION • Arcade 3D

# Quake II

## El Rey del shoot'em up subjetivo

Que las capacidades técnicas de PlayStation no han sido todavía aprovechadas al máximo es algo que sabemos, pero aún así no podemos dejar de sorprendernos ante maravillas como esta que Activision prepara para Septiembre. *Quake II* será la prueba indiscutible de que no hay juego, por complejo que sea, que la gris de Sony no pueda asimilar e incluso mejorar. Y es que *Quake II* no se limitará a ser una mera adaptación del juego de PC, sino un título con identidad propia.

Ambientado en el lejano futuro, seremos el único superviviente de la fuerza de castigo terráquea lanzada contra los despiadados alienígenas del planeta Strogos. Si bien al principio únicamente contaremos con una pistola láser, no tardaremos mucho en hacernos con otras armas más potentes que encontraremos en nuestro deambular por el planeta.

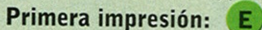
Y decimos deambular, porque aún en el caso de que hayas jugado a *Quake II* en otro soporte no reconocerás ninguno de sus escenarios, ya que el mapeado de los niveles está siendo diseñado desde cero a partir de los del juego original y de las dos expansiones oficiales.

Pero esta no será todo en cuanto a las novedades. *Quake II* también incluirá dos armas y cuatro monstruos nuevos con los que tendremos que vernos las caras en una frenética ensalada de tiros.

En el apartado gráfico, aún estando todavía al 70 % *Quake II* muestra una calidad que ya quisieran para sí bastante títulos actuales. Sus extensos escenarios tridimensionales, que nos obligarán a desentrañar complejos laberintos, estarán repletos de efectos lumínicos en tiempo real, y de unas texturas de gran consistencia y solidez que transmitirán en todo momento una sensación de velocidad frenética. Además, irá acompañado de un control tan sencillo y preciso, que podremos realizar movimientos complejos como esquivar disparos enemigos mientras cambiamos de arma con tan solo pulsar un par de botones.

Todo lo dicho se podría resumir en que salvo que ocurra algún desastre de última hora, *Quake II* será el mejor shoot'em up 3D de la historia de PlayStation. Lamentablemente aún tendremos que esperar un poco más para disfrutar de él, pero así es la vida.

**Primera impresión:** E





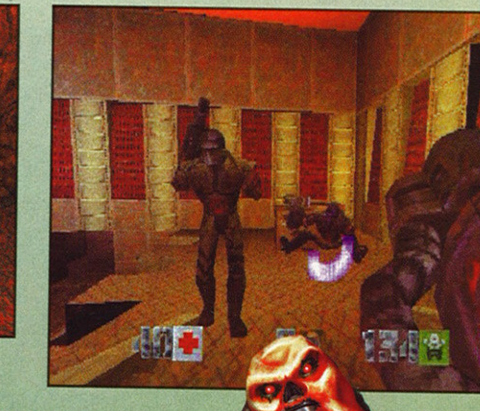




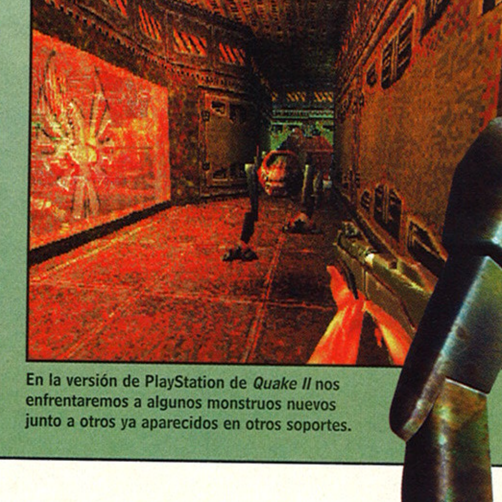




Nuestros enemigos estarán tan detallados, que incluso mostrarán las heridas de los impactos que les hagamos.







En la versión de PlayStation de *Quake II* nos enfrentaremos a algunos monstruos nuevos junto a otros ya aparecidos en otros soportes.

PSYGNOSIS • Shoot´em up

# G-Police 2: Weapons Of Justice

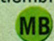
## El brazo armado de la ley

Sin duda recordarás *G-Police*, un exitoso shooter futurista en el que te ponías a los mandos de dos potentes helicópteros. Pues bien, agárrate al sillón, porque Psygnosis está a punto de terminar una segunda parte muy prometedora: *G-Police 2: Weapons Of Justice.*

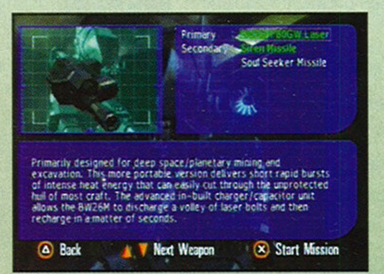
Ambientada diez días después del final del primer título, en *GP2* volverás a ser un piloto del cuerpo de policía G-Police de la colonia de Calisto. Tras la guerra con Nanosoft, la G-Police habrá quedado tan debilitada que no podrá evitar que comiencen a surgir bandas criminales y sindicatos mafiosos por todas partes. Eso los obligará a pedir ayuda a los Marines, pero cuando estos lleguen quedará muy claro que su comandante tiene sus propios planes y...

De momento lo dejaremos ahí para no estropearte la trama, y nos centraremos en las mejoras de jugabilidad que *GP2* tendrá. Para empezar, podremos pilotar cinco aparatos distintos; los clásicos helicópteros Havoc y Venom, el coche blindado Rhino, el mech bípedo Raptor y la nave espacial Corsair. Cada uno de ellos tendrá sus propias características, que deberás tener en cuenta al moverte por la ciudad. Y es que en esta segunda entrega de *G-Police*, los edificios de la colonia de Calisto presentarán un trazado plagado de túneles y edificios interconectados, por el que será mucho más complicado circular.

*GP2* mantendrá la libertad total de desplazamiento de su antecesor, pero con un sistema de control más fácil e intuitivo. Añádele una excelente I.A., 30 misiones distintas y 25 armas con la que impartir justicia por la ciudad, y ya tienes un juego muy interesante con el que comenzar el otoño. *GP2* estará en la calle en Septiembre.

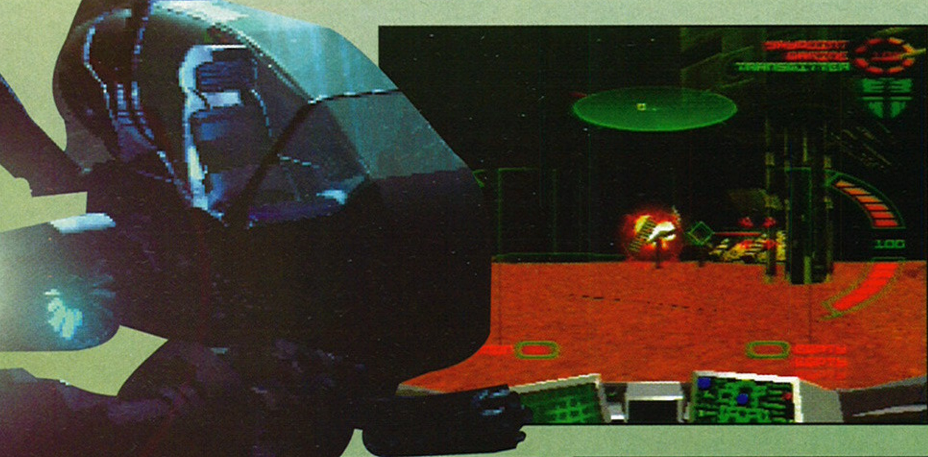
**Primera Impresión:** 







Al inicio de cada misión se te presentará un detallado informe con los objetivos a cumplir. Cuando termine, podrás ir a la armería y escoger el armamento que consideres más adecuado. Tranquilos, estará en castellano.









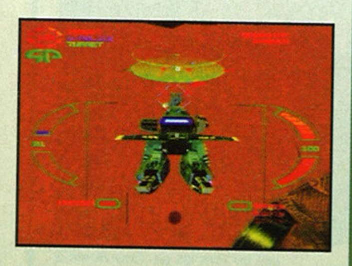
La colonia de Calisto se convertirá en una ciudad repleta de túneles y edificios interconectados, por donde será mucho más peligroso (y emocionante) circular con nuestros helicópteros.



*GP2* mantendrá la ambientación oscura y claustrofóbica de su antecesor, pero con unos gráficos mucho más consistentes.

## ¡Cinco naves por el precio de dos!

Sin duda la mayor innovación de *G-Police 2* será que junto a los dos helicópteros que ya aparecieron en la primera entrega, ahora encontraremos tres vehículos más: un coche blindado, una nave espacial y un robot bípedo. Lamentablemente, no podrás seleccionarlos siempre que quieras, sino cuando tus superiores consideren que la misión lo precisa.

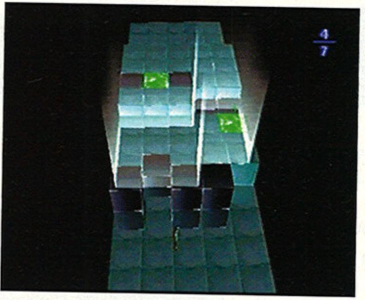




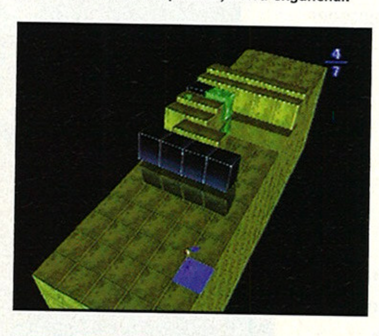


SONY • Puzzle

# Kurushi Final



Gráficamente no es un juego muy espectacular, pero como todos los puzzles, sabrá enganchar.



Para recuperarnos de los excesos del verano, Sony nos ofrecerá en Septiembre un juego de puzzles muy adictivo: *Kurushi Final*. Como su nombre sugiere, este título será la segunda parte del *Kurushi*, un título que vio la luz en PlayStation hace un par de años.

En él encarnábamos a un diminuto personaje que tenía que evitar que unos bloques gigantescos le aplastaran, activando unas losas explosivas a su paso. Obviamente, esta sencilla mecánica era sólo el principio, ya que según íbamos pasando niveles las cosas se iban complicando.

## "Kubismo" al poder

Así, llegaba un momento en el que que también teníamos lidiar con bloques que no debíamos destruir y con bloques explosivos que podían volar hasta ocho más al mismo tiempo. *Kurushi Final* mantendrá este mismo planteamiento, pero subsanando algunas carencias del juego original como el modo multijugador, que pasará de alterno a simultáneo a pantalla partida. Gracias a esto nos encontraremos con un juego indispensable para todos a los que les guste "romperse el coco" y para los que quieran dejar, al menos de momento, aventuras más movidas.

**Primera Impresión:**  B

SHINY • Simulador

# R/C Stunt Copter

## ¡Cómo mola volar por control remoto!

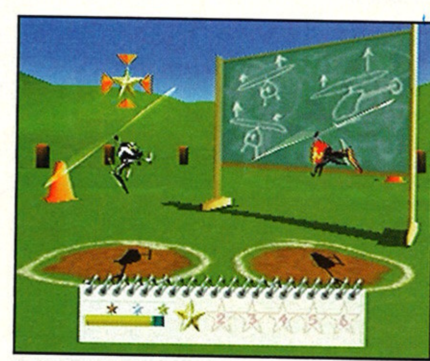
Tras *Earthworm Jim* y *MDK*, Shiny se prepara para sorprendernos con un juego radicalmente distinto: *R/C Stunt Copter*. Este título esconderá un divertidísimo simulador de helicópteros teledirigidos, capaz de tenernos horas y horas sin soltar el pad.

El planteamiento no podrá ser más sencillo: pilotar un helicóptero teledirigido y realizar con él pruebas tipo despegar y aterrizar en sitios determinados, o volar por en medio de ciertos obstáculos. Obviamente, esto será más fácil de decir que de hacer, ya que para controlar bien nuestro aparato necesitaremos buenas dosis de paciencia y buen pulso.

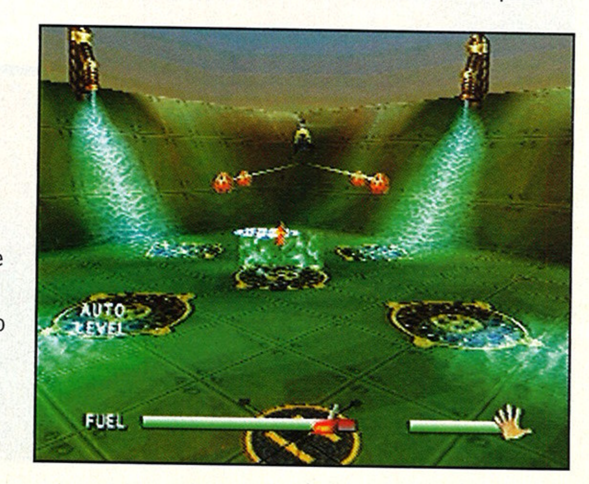
Y es que *R/C Stunt Copter* ocultará bajo su apariencia simplona una jugabilidad muy compleja que nos exigirá auténtico virtuosismo. Shiny no quiere que existan diferencias de control entre un helicóptero auténtico y el del juego, y está machacando a fondo este aspecto. Tanto es así, que junto al control estándar incluirá un innovador soporte para mando analógico. En él, con el stick derecho giraremos el vehículo a izquierda y derecha, mientras que con el izquierdo subiremos o bajaremos el morro, aparte de darle potencia.

Quizás sea este afán de verosimilitud el único punto flojo del juego, ya que en la beta que hemos probado, hacer un simple giro de 90º era una auténtica proeza. Esperemos que Shiny ajuste este rasgo en la versión final, aún a riesgo de que disminuya la verosimilitud de la simulación, porque si no lo hace es probable que necesitemos carné de piloto profesional antes de jugar. Allá por Septiembre veremos en que quedará la cosa.

**Primera Impresión:**  B



Antes de jugar, tendremos que pasar por varios tutoriales diseñados para enseñarnos el control del helicóptero.



ACTIVISION • Deportivo

# Tony Hawk´s Skateboarding

## Piruetas con monopatín a 32 bits por hora

El skateboard es un deporte que no se ha prodigado mucho por PlayStation, pero afortunadamente esa situación cambiará muy pronto gracias a Activision. Y es que en Septiembre tiene previsto sacar *Tony Hawk´s Skateboarding*, un juego que nos permitirá volar sobre el asfalto con la velocidad y agilidad de un skater profesional.

En él seremos un skater amateur con hambre de gloria, siendo nuestro objetivo hacernos famosos e ir ascendiendo posiciones en el ranking hasta llegar al Número 1. Obviamente, la única manera de hacerlo será efectuando movimientos espectaculares y combos arriesgados con los que obtener puntos y ganarnos el favor del público. Cuanto más osadas sean las acrobacias más puntos obtendremos, y si además las efectuamos encadenadas, mejor que mejor. El control será muy parecido al del *Cool Boarders*: es decir, los combos se realizarán mediante combinaciones de los botones del pad y de las flechas de dirección.

Las competiciones se desarrollarán en escenarios reales como parques o patios de escuela, repletos de escenografía interactiva , obstáculos y rutas secretas. De esta manera tendremos libertad absoluta para escoger recorrido y acrobacias. Que queremos deslizarnos con el monopatín por la barandilla de la escalera hacia el patio, bien. Que preferimos saltar sobre los escalones y de ahí a las mesas haciendo un cristo, también bien.

En el apartado gráfico *THS* apunta a ser un título de matrícula, con unos personajes de movimientos fluidos detallados al milímetro, y unos escenarios de gran consistencia. Como ves, este juego parece que tiene todos los requisitos para convertirse en un título imprescindible. A la vuelta del verano lo comprobaremos.

**Primera impresión:** E






Los escenarios de *Tony Hawk´s Skateboarding* estarán plagados de rutas secretas y alternativas, lo que nos permitirán escoger el recorrido que más nos guste.







El juego incluirá muchos modos multijugador, con los que podremos competir con un amigo a ver quién realiza sobre la tabla las piruetas más osadas.




### Una vieja fábrica y nueve skaters

Antes de salir a cualquier competición, podremos practicar nuestros movimientos con total libertad en una fábrica abandonada acondicionada como sala de entrenamiento. Nos está de más avisar de que además de Tony Hawk también aparecerán otros ocho famosos skaters.






Tienes la oportunidad de disfrutar a tope con uno de los mejores juegos del momento, y además por partida doble, ya que si solucionas estos pasatiempos puedes ganar uno de los 15 *Driver* que GTI y PlayManía sortean entre los acertantes.

## HUMOR







## BUSCA LOS 10 ERRORES

**A VER SI ERES CAPAZ DE ENCONTRAR LOS DIEZ DETALLES QUE HACEN QUE ESTOS DOS DIBUJOS NO SEAN IGUALES.**







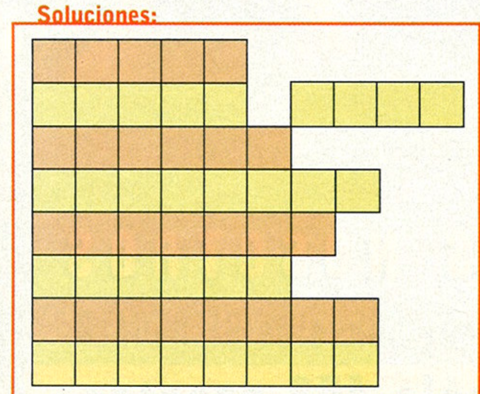
## DE VIAJE POR USA

**PARA PODER TRIUNFAR EN DRIVER HAY QUE SABER ALGO DE GEOGRAFÍA AMERICANA, ASÍ QUE PRUEBA A ESCRIBIR CORRECTAMENTE EL NOMBRE DE ESTAS CIUDADES DE USA.**



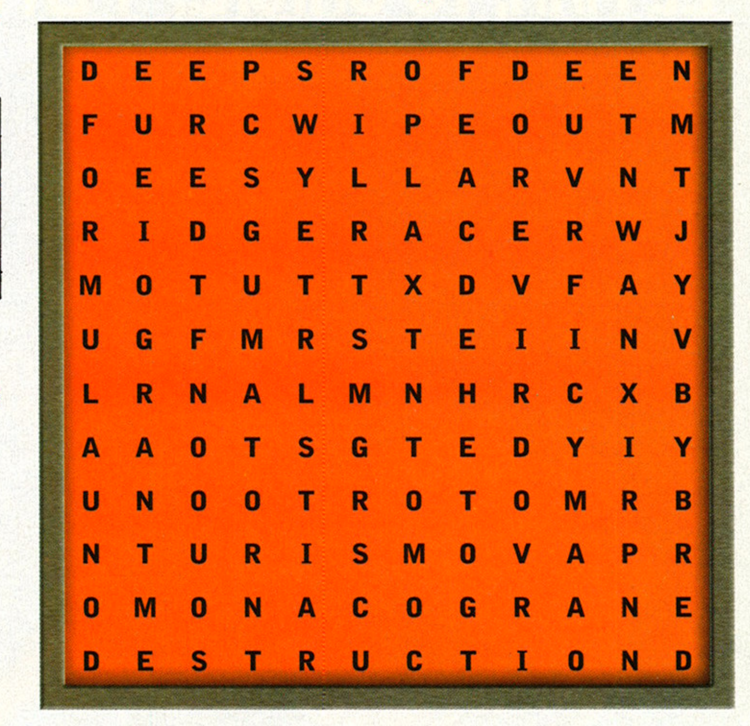
MMIAI
NAS CAFRINCOS
VAUNE KROY
TAESETL
RONALDO
CGOAICH
REDVNE
NESTEESN

Soluciones:



## SOPA DE LETRAS

**NUESTRA CONSOLA PREFERIDA HA TENIDO LA SUERTE DE CONTAR CON LOS MEJORES JUEGOS DE COCHES Y VELOCIDAD DE LA HISTORIA, PERO ¿SABRÍAS ENCONTRAR 10 DE ELLOS EN ESTA SOPA DE LETRAS? CUIDADO, VALEN LAS CURVAS...**



| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| D | E | E | P | S | R | O | F | D | E | E | N |
| F | U | R | C | W | I | P | E | O | U | T | M |
| O | E | E | S | Y | L | L | A | R | V | N | T |
| R | I | D | G | E | R | A | C | E | R | W | J |
| M | O | T | U | T | T | X | D | V | F | A | Y |
| U | G | F | M | R | S | T | E | I | I | N | V |
| L | R | N | A | L | M | N | H | R | C | X | B |
| A | A | O | T | S | G | T | E | D | Y | I | Y |
| U | N | O | O | T | R | O | T | O | M | R | B |
| N | T | U | R | I | S | M | O | V | A | P | R |
| O | M | O | N | A | C | O | G | R | A | N | E |
| D | E | S | T | R | U | C | T | I | O | N | D |

**DEFINICIONES**

**1.-** Es el rey de los simuladores de Sony. **2.-** Futuristas carreras antigravitatorias. **3.-** Y los dibujos animados se lanzaron a la carretera. **4.-** En lo que respecta a simuladores de competiciones reales, es el número 1. **5.-** En esta competición seguro que acabas sin coche. **6.-** Participar en esta prueba automovilística europea es todo un lujo. **7.-** El juego de coches favorito de Pac-Man. **8.-** Es una pasada de juego, sobre todo a la hora de huir de la policía. **9.-** Es puro y auténtico Rally. **10.-** Tengo la imperiosa necesidad de correr.



### BASES DEL CONCURSO "PASATIEMPOS".

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista PlayManía que envíen la página completa, o una fotocopia, con las soluciones correctas a la siguiente dirección: HOBBY PRESS. PlayManía. C/ Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid). Indicando en el sobre: Pasatiempos Playmanía.
2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán 15 cartas, y sus remitentes serán premiados con un juego *Driver* para PlayStation. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre el 1 de julio de 1999 y el 1 de agosto de 1999.
4- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso, GT Interactive y Hobby Press.

Nombre: .................... Apellidos: ....................
Dirección: ....................
Localidad: .................... Provincia: ....................
C.Postal: .................... Teléfono: .................... Edad: ..........




www.centromail.es

# Ven a co

## OFERTAS



TE ENVIAMOS TU PEDIDO POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

POR SÓLO 750 PTAS.
BALEARES 1.000 PTAS.









































| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ABE´S ODDYSEE 3.990 | ACTUA SOCCER 3.490 | ACTUA SOCCER 3 4.990 | ADIDAS POWER SOCCER 3.490 | AIR COMBAT 3.490 | ALIEN TRILOGY 3.990 | BATMAN & ROBIN 3.990 |
| BLAM! MACHINEHEAD 1.990 | BROKEN HELIX 3.990 | BUST-A-MOVE 2 3.990 | COLIN MCRAE RALLY 4.990 | COMMAND & CONQUER 3.990 | COMMAND & CONQUER RED ALERT 3.990 | CONSTRUCTOR 3.990 |
| COOL BOARDERS 2 3.490 | CRASH BANDICOOT 3.490 | CRASH BANDICOOT 2 3.490 | CROC 3.990 | DARKLIGHT CONFLICT 1.990 | DESTRUCTION DERBY 3.490 | DESTRUCTION DERBY 2 3.490 |
| DOOM 3.990 | EL MUNDO PERDIDO 3.990 | FANTASTIC FOUR 3.990 | FINAL FANTASY VII 3.490 | FORMULA 1 3.490 | FORMULA 1 ´97 3.490 | FORSAKEN 3.990 |
| G-POLICE 3.490 | GRAN TURISMO 3.490 | GRAND THEFT AUTO 4.990 | HEART OF DARKNESS 4.990 | HERCULES 3.490 | INTER. SUPERSTAR SOCCER PRO ´98 3.890 | INTERNATIONAL TRACK & FIELD 3.890 |
| JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA 3.990 | LOADED 3.490 | MAGIC: THE GATHERING BATTLEMAGE 3.990 | MICKEY´S WILD ADVENTURE 3.490 | MICRO MACHINES V3 4.490 | MORTAL KOMBAT TRILOGY 3.990 | MOTO RACER 3.990 |
| PANDEMONIUM 3.490 | PORSCHE CHALLENGE 3.490 | PROJECT OVERKILL 3.990 | RAYMAN 3.290 | RESIDENT EVIL 3.990 | RIDGE RACER 3.490 | RIDGE RACER REVOLUTION 3.490 |
| ROAD RASH 3.990 | SHADOW GUNNER 4.990 | SOUL BLADE 3.490 | SOVIET STRIKE 3.990 | SPACE JAM 3.990 | SUPER CROSS ´98 3.990 | TEKKEN 3.490 |
| TEKKEN 2 3.490 | TENNIS ARENA 4.990 | TIME CRISIS 3.490 | TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP 4.990 | TOMB RAIDER 4.990 | TOMB RAIDER II 4.990 | TOSHINDEN 3.490 |
| TOTAL DRIVIN´ CONS. | TRUE PINBALL 3.990 | V-RALLY 4.990 | V2000 4.990 | WIPE OUT 3.490 | WIPE OUT 2097 3.490 | WORMS 3.990 |

CENTRO MAIL





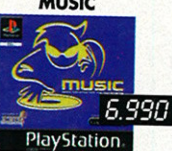
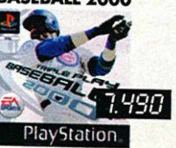
pedidos por internet: www.centromail.es

# nocernos

## NOVEDADES

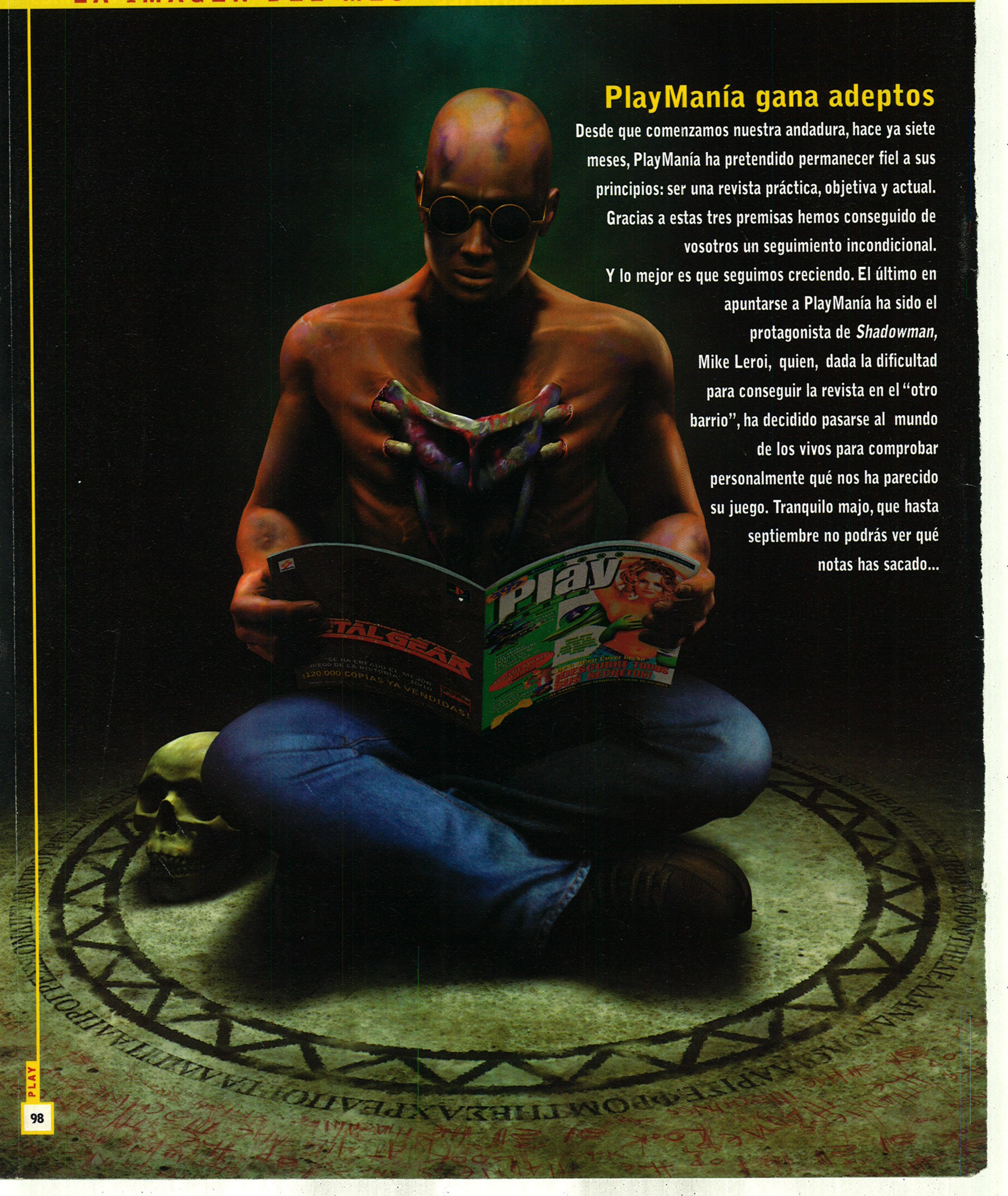
CENTRO MAIL

www.centromail.es

- 360º  CONS.
- ABE´S EXODDUS — 6.990
- ALL STAR TENNIS ´99  7.490
- ANNA KOURNIKOVA´S SMASH COURT TENNIS  6.990
- APE ESCAPE (REQUIERE DUAL SHOCK)  7.990
- APOCALYPSE  8.490
- ASTERIX  7.490
- ATTACK OF THE SAUCERMAN  6.990
- BICHOS  7.990
- BLOOD LINES — 6.990
- BLOODY ROAR 2  7.490
- BOMBERMAN  7.490
- BOMBERMAN FANTASY RACING  7.490
- BUGS BUNNY PERDIDO EN EL TIEMPO  7.990
- BUST-A-MOVE 4  6.990
- CIVILIZATION II  8.490
- COOL BOARDERS 3  7.990
- CRASH BANDICOOT 3 WARPED  7.990
- CROC 2  7.490
- DARK STALKERS 3  7.490
- DIVER´S DREAM  7.990
- DREAMS  7.490
- DRIVER  8.490
- DUKE NUKEM: TIME TO KILL  6.990
- EVILZONE  7.990
- FIFA ´99  7.490
- FORMULA 1 ´98  7.990
- GUARDIAN´S CRUSADE  8.490
- KAGERO DECEPTION 2  7.490
- KENSEI SACRED FIST  7.990
- MARVEL SUPERHEROES vs. STREET FIGHTER  7.490
- MEDIEVIL  7.990
- METAL GEAR SOLID  8.990
- MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2  7.490
- MONKEY HERO  8.490
- MORTAL KOMBAT 4  6.990
- MOTO RACER 2  7.490
- MUSIC  6.990
- NBA LIVE ´99  7.490
- NEED FOR SPEED IV: ROAD CHALLENGE  7.990
- OMEGA BOOST  6.990
- POPULOUS III: EL PRINCIPIO  7.990
- POY POY 2  7.990
- R-TYPE DELTA  6.990
- RESIDENT EVIL 2  7.990
- RIDGE RACER TYPE 4  7.990
- ROLLCAGE  7.490
- RUGRATS: SEARCH FOR REPTAR  8.490
- RUNNING WILD  6.990
- SILENT HILL  8.990
- SPORTS CAR GT  7.490
- SPYRO THE DRAGON  7.990
- STREET FIGHTER ALPHA 3  7.490
- STREET FIGHTER COLLECTION 2  6.990
- SYPHON FILTER  7.990
- T´AI-FU  8.490
- TANK RACER  7.490
- TEKKEN 3  8.490
- TENCHU STEALTH ASSASSINS  8.490
- THE GRANSTREAM SAGA  6.990
- TIGER WOODS ´99  7.490
- TOCA TOURING CARS 2  7.490
- TOMB RAIDER III  7.490
- TRAP RUNNER  7.990
- TRIPLE PLAY BASEBALL 2000  7.490
- UEFA CHAMPIONS LEAGUE 98/99  7.490
- V-RALLY 2  8.990
- VIVA FOOTBALL  5.990
- WARZONE 2100  8.490
- WING OVER 2  8.490

pedidos por telEfono: 902 17 18 19

CENTRO MAIL



## PlayManía gana adeptos

Desde que comenzamos nuestra andadura, hace ya siete meses, PlayManía ha pretendido permanecer fiel a sus principios: ser una revista práctica, objetiva y actual. Gracias a estas tres premisas hemos conseguido de vosotros un seguimiento incondicional. Y lo mejor es que seguimos creciendo. El último en apuntarse a PlayManía ha sido el protagonista de *Shadowman,* Mike Leroi, quien, dada la dificultad para conseguir la revista en el "otro barrio", ha decidido pasarse al mundo de los vivos para comprobar personalmente qué nos ha parecido su juego. Tranquilo majo, que hasta septiembre no podrás ver qué notas has sacado...

# Ya no tienes excusa para no saberlo todo sobre PlayStation.

## Elige entre estas 2 opciones de suscripción

## 1 20% de descuento

Por sólo 3.792 pesetas puedes conseguir los 12 próximos números de Play Manía. Así cada número te costará sólo 316 pesetas...

## 2 Gratis

### Una Memory Card de Sony




Por 5.000 pesetas recibe 12 números y tu Memory Card

## Y además

Los números extras que te tenemos preparados no te costarán más caros. Aprovéchate de los números especiales sin pagar más.

Aunque se agote algún mes, tú tendrás tu ejemplar reservado.

La recibirás cómodamente en casa. Para que estés siempre informado.




**Envíanos tu solicitud** de suscripción por **correo** (LA TARJETA DE LA DERECHA NO NECESITA SELLO) o llámanos de 9h. a 14,30h. ó de 16h. a 18,30h. a los **teléfonos** 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. También puedes enviarnos el cupón por **fax** al número 902 12 04 47 o por correo eléctronico en la dirección **e-mail:** suscripcion@hobbypress.es

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA.
HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO